

LE NOUVEAU
Pif

N° 734

8F.

PIFHERCULE VOUS OFFRE
50 JEUX

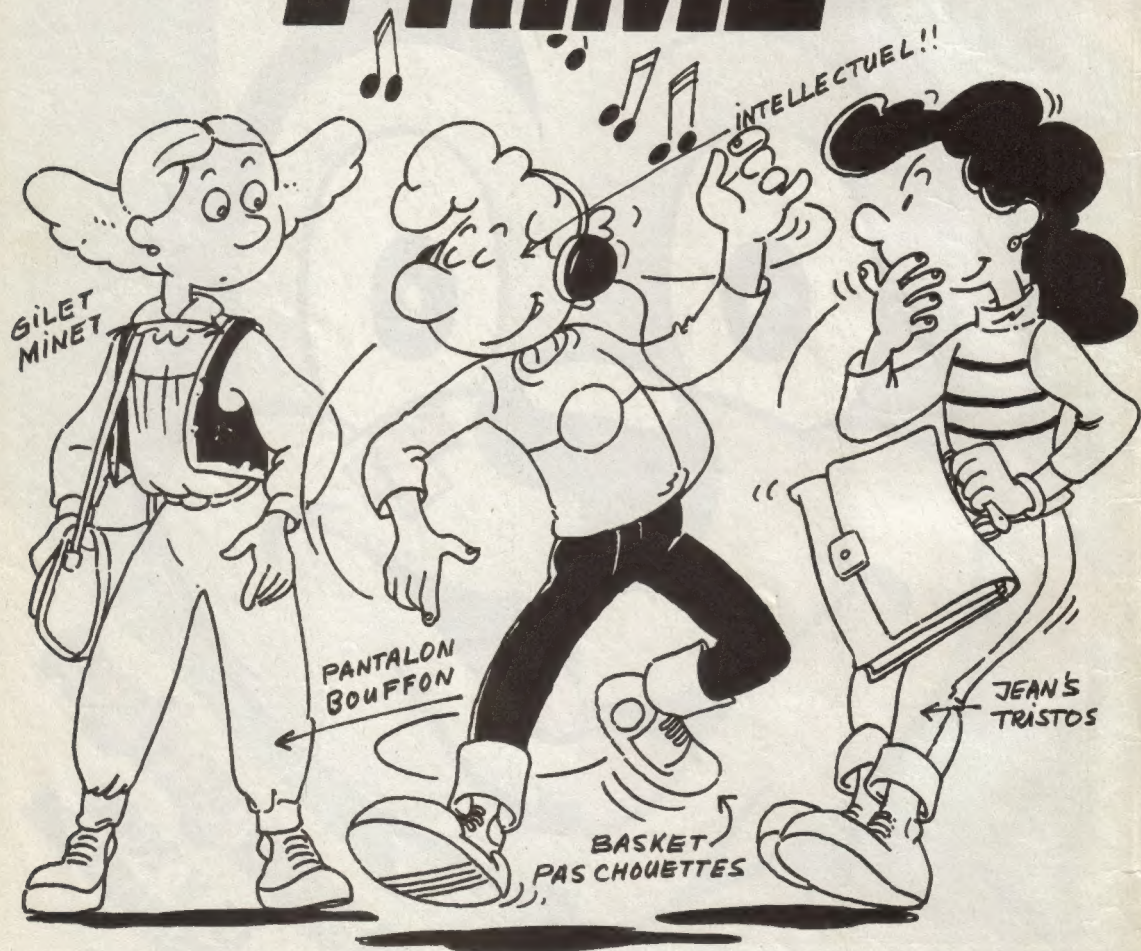


HERDOMADAIRE 36^e ANNÉE - 8 F TTC DONT TVA 4 % FRANCE. ALGERIE : 6 DA. 425 CFA.
ITALIE : 2600 L. LIBYE : 0,600 DL. MAROC : 7 DH. SUISSE : 3 FS. CANADA : \$175. ESPAGNE : 165 PTAS.
BELGIQUE : 60 FB. HAÏTI : 9 G. TAHITI : 200 CFP. LA RÉUNION : 11,2 FF. TUNISIE : 709 MILLIMES. 1972

M 2806 - 734 - 8,00 F

et son gadget
LA V 2000
A CREMAILLERE


LA PETITE FRIME



LA MUSIQUE C'EST LE STYLE,

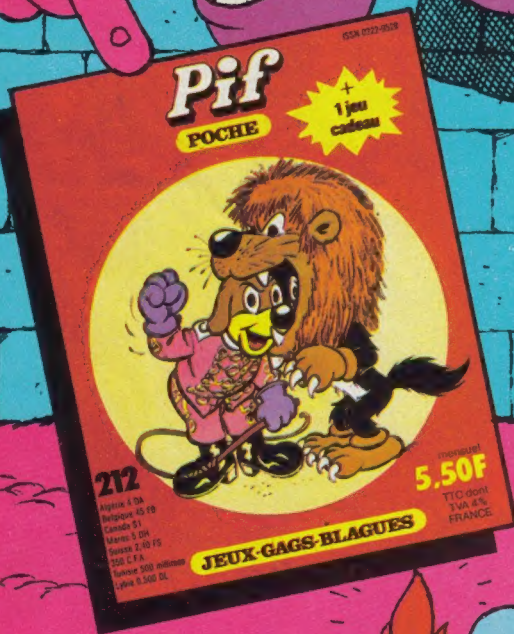
LA SUPER PRIME



ADIDAS C'EST LA CLASSE! **adidas** 

La marque aux 3 bandes.

**ENCORE PLUS
DE FARCES
DANS LES NOUVEAUX**



EN VENTE CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX

**N.M.P.P. PUBLICATIONS
PIF-GADGET**

126, rue La Fayette
75461 PARIS CEDEX 10.
Tél.: 246.92.25
Téléc: EDIPF 640067 F.

Directeur de la publication:
Jean-Claude Le Meur.

Rédacteur en chef:
Jean Olivier.

Secrétariat général:
Nicole Mariac.

Rédaction:
Jean Olivier, Roger Lecreux,
Claude Bardavid, Roger Dal,
Jean Pénichon, Pierre Veillé,
Léon Wisznia.

Directeur artistique:
Sacha Kleinberg.

Réalisation:
Robert Andreucci (Rédacteur
en chef technique),
Gilbert Favrie, Michèle Lecreux.

Maquette:
Michel Cassou, Carlos Muñoz.

Marketing:
Jean Martin (Etudes, gestion).

Commercial:
Marc Monfroy (Ventes N.M.P.P.),
Pierre Sebahoun (Abonnements):
Tél.: 287 97 40 poste 28).

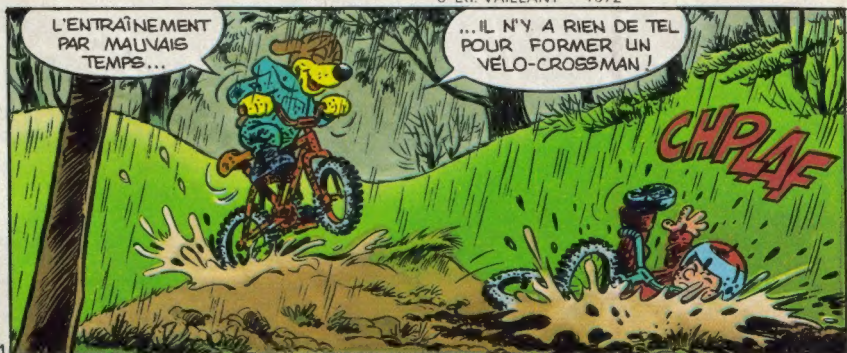
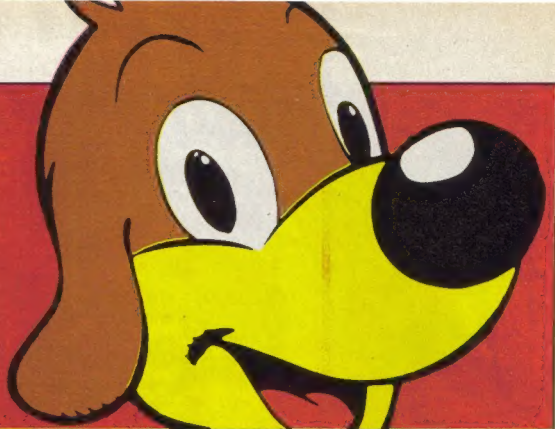
Promotion, relations
extérieures:
Andrée Gigaud.

Publicité:
Media-Cosmos-
3, avenue de Madrid-
92521 Neuilly Tél.: 747.16.00.
Jean-Pierre Soupsa (Directeur),
Suzel Messerschmitt
(Chef de publicité).



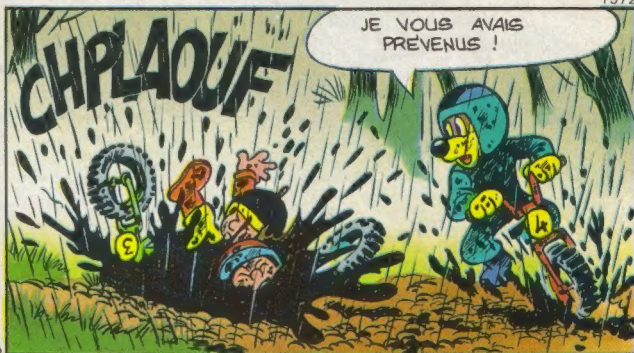
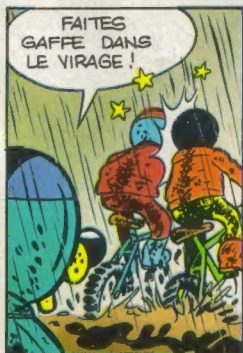
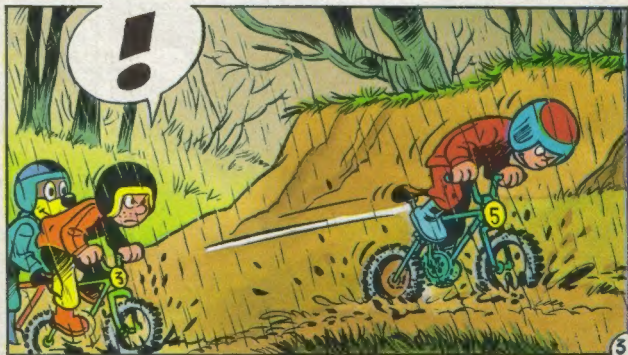
Pif

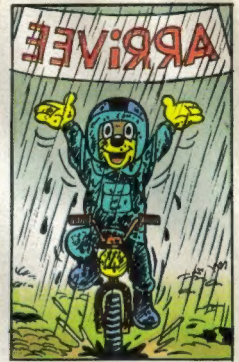
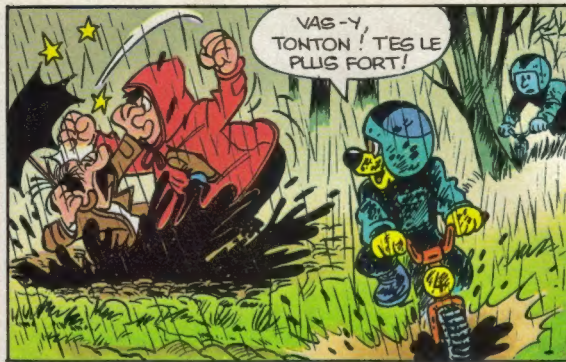
Duel au vélo-cross



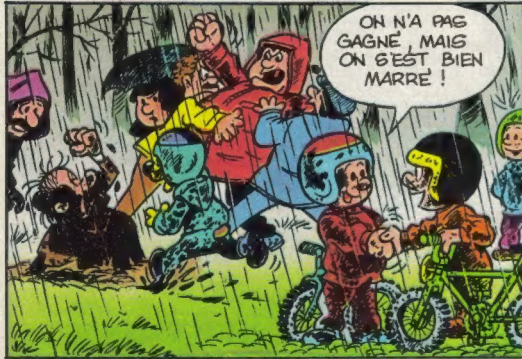
C. Ed. VAILLANT 1972







1972



**SCHTROUMPF
TOUJOURS, GARGAMEL...
C'EST MOI LE SCHTROUMPF
ELECTRONIQUE**

JEU
MONTRE
A QUARTZ

3268

HELPES 10/24 HOURS ALARME ON/OFF MODE SET SCHTROUMPS DELITRONIC MINUTES

Schtroumpf vite pour que le petit schtroumpf puisse ramasser des champignons sans se faire schtroumpfer par le vilain Gargamel et son chat Azraël. De retour à la maison, tu auras schtroumpfé 100 points!

2 niveaux de difficultés, affichage du score, effets musicaux, montre.
Si tu ne trouves pas le SCHTROUMPF ELECTRONIQUE, écris à ORLI-JOUET en joignant un timbre pour avoir la liste des magasins.

R.D.B. associé à Lyon



68, rue Montgolfier, 69006 LYON



Le journal des invraisemblables.

LE PETIT Pif

"PETIT PIF", 126, rue La Fayette B.P. 90 - 75461 PARIS CEDEX 10



Le journal des génies qui sèchent.

LA LEÇON DE SCHTROUMPF...

Cette année, les Schtroumpfs sont partout... Films, jouets, livres, collecteurs de vignettes (merci le Nouveau Pif!), notre vie quotidienne risque fort d'être « schtroumpfisée » avant qu'on ait eu le temps de dire oumpf! Alors, un bon conseil, lisez attentivement ce résumé de grammaire schtroumpf, au cas où vous en rencontreriez au coin d'un rêve...



Première règle d'or: Tous les mots, absolument tous les mots, peuvent être remplacés par le mot SCHTROUMPF.



Deuxième règle d'or: Ce n'est pas parce qu'on peut remplacer tous les mots par le mot SCHTROUMPF, qu'il faut le faire.



Explication: Si je vous dis: « Les schtroumpfs schtroumpfés schtroumpferont des schtroumpfs, le schtroumpf, ou le schtroumpf », cela peut signifier tout et n'importe quoi, et vous



D'après PEYO

pouvez d'ailleurs composer d'autres phrases tout aussi incompréhensibles.

Conclusion: Un mot schtroumpf ne peut être utilisé, que si on le devine facilement dans le contexte de la conversation.



Exemple: Lorsque votre copain vous invite, après la classe, à aller jouer « un coup ».

1) Vous avez le temps: « Dac! J'ai tout mon schtroumpf aujourd'hui ».



2) Vous avez des devoirs: « Non merci, j'ai des schtroumpfs à faire en rentrant ». Simple, non? Le schtroumpf est une petite langue passe-partout qu'on peut pratiquer tous les jours ou presque. De plus, rien n'interdit de chanter en schtroumpf. On choisira de préférence un air connu de

LA BULLE

ÇA COCHE, ÇA POINTILLE, ÇA BIFTOU, ÇA FLECHE ET ÇA SEPT-ERREURS.

UN JEU DERRIÈRE CHAQUE BOURGEON OU PRESQUE.

VOICI LE "SUPER" DE LA SEMAINE: 50 JEUX DE PRINTEMPS. ET VIVENT LES PIFO-JOUEURS!



tous - Au Clair de la lune ou Frère Jacques - et on découvrira avec surprise, qu'il y a davantage de Schtroumpfeurs qu'on ne croit!



On évitera cependant de se laisser aller à schtroumpfer devant les profs, les agents qui nous font traverser dans les clous, les extraterrestres, et les parents en colère... Schtroumpf oblige!

LES OISEAUX PEUVENT-ILS DORMIR EN VOLANT ?

Cher Pif. Je me demande si les oiseaux peuvent dormir quand ils volent... Est-ce une question bête?

J. Mouchet (Dreux).

Pas du tout; d'ailleurs, il n'y a pas de question

bête. En revanche, il y a des martinets, et ces martinets peuvent passer des semaines en l'air sans toucher le sol! Aussi, le martinet dort-il en volant, même s'il ne s'agit que de petits sommeils très courts.



MINUTE COCOTTE !



Ma mère ne jure que par la Cocotte-Minute. J'aimerais bien savoir qui a inventé cette merveille?

Sylvie Choveille (Paris).

C'est le français Denis Papin qui, en 1680, mit au point un appareil qui permettait de ramollir les os et de cuire la viande en peu de temps. Malheureusement, les aliments cuits à 150°C y perdaient goût, couleurs, et vitamines. Depuis, on a fait mieux!

LES PREMIERS AUTOBUS

Peux-tu me dire de quand datent les premiers autobus?

Gérard Doz (Marseille).

C'est en 1662, que Louis XIV, sur une idée du philosophe Blaise Pascal, accorda le privilège à trois personnes de son entourage, d'établir à Paris et dans ses faubourgs, «... des véhicules qui partent à heures réglées, pour aller continuellement d'un quartier à l'autre... ». Le prix de la course étant de cinq sols, ces premiers « autobus » furent appelés carrosses à cinq sols.

DU 15 AVRIL AU 15 JUIN 1983
**10 VOYAGES
 A DISNEY WORLD***
 1.000 JEUX ÉLECTRONIQUES
 10.000 BOLS LACTEL
A GAGNER
 AU GRAND JEU GRATUIT LACTEL
 * (pour 3 personnes)

Lactel®

LES MAMELLES DE LA FRANCE



A SEPT ???

Cher Pif. Ma sœur et moi sommes des fans de foot-ball, et je viens d'apprendre qu'il existait du foot-ball à 7. C'est quoi?

Ariane et Richard Holtz (Lyon).

Le football à 7, comme son nom l'indique, se

joue à 7 joueurs au lieu de 11. Les dimensions du terrain correspondent à la moitié d'un terrain normal. La partie dure 50 minutes pour les minimes et 40 minutes pour les poussins, sans prolongation. Les règles sont en gros les mêmes que celles du jeu à 11.

SACRÉE FAMILLE CHERCHE GRAND-PÈRE

Cher Pif. Avec ta sacrée famille, on peut dire qu'on ne s'ennuie pas... Mais pourquoi ne pas ajouter un grand-père terrible, un bébé farceur, etc.

Anne Clabet (Fontenay).

Pourquoi pas? Plus on est de fous, plus on rit! En tout cas, je retiens ton idée du grand-père terrible. Qui sait? On pourrait peut-être en faire quelque-chose.

LE CIMETIERE DES ORDINATEURS

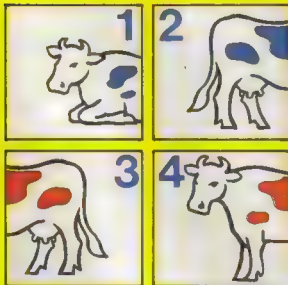
Salut Pif! Une petite question me chiffonne: Que deviennent les ordinateurs hors d'usage?

Franck Martin (Aix).

Il en est des ordinateurs comme des voitures, ils échouent dans des décharges - comme celle de la *Nikou Kinzoku*, au Japon. Là, ils sont démontés et on trie les différents composants afin qu'ils puissent être récupérés. Oui, les ordinateurs meurent aussi...



GAMMA



Comment jouer ?

Pour jouer, il te suffit d'écrire sur papier libre les numéros des deux morceaux appartenant à la même vache parmi les 4 morceaux représentés sur les cartons de lait LACTEL. Si tu as trouvé, envoie vite ta réponse en indiquant tes nom, prénom et adresse à : CL.A/LACTEL, Cedex 7814 - 75919 Paris Brune, avant le 15.06.83.

Si tu hésites, va dans les magasins vendant du lait LACTEL et regarde les cartons de lait et les affichettes LACTEL, tout est marqué.

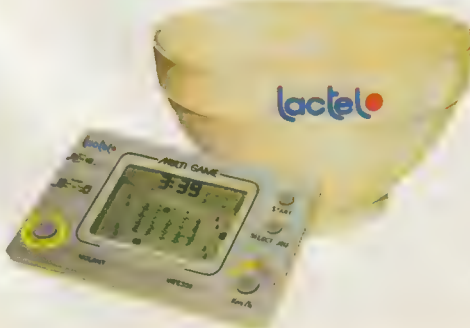
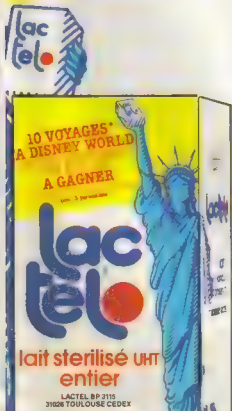
**A toi de jouer
et bonne chance !**

EXTRAITS DE RÈGLEMENT :

Art. 2 Ce jeu gratuit et sans obligation d'achat est ouvert à toute personne résidant en France métropolitaine, à l'exclusion des salariés du G.I.E. LACTEL, ainsi que des membres de leur famille.

Art. 4 Pour participer, il suffit d'indiquer sur un papier libre ses nom et adresse ainsi que les numéros des deux morceaux appartenant à la même vache, parmi les quatre morceaux de vache représentés sur les cartons de lait LACTEL, sur les affichettes LACTEL et dans certains supports de la presse enfantine.

Art. 14 Le présent règlement qui a été déposé chez Maître LE HONSEC, huissier de justice à Rambouillet, pourra être obtenu à l'adresse suivante : CL.A/LACTEL Service jeu - 54, rue du Fg-St-Honoré - 78008 Paris. Timbre remboursé sur simple demande à : LACTEL/timbre Cedex 7852 - 75919 Paris Brune. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses.



En ce moment, regarde bien les emballages carton de lait et les affichettes LACTEL, il y a des milliers de cadeaux à gagner.

BEAU COMME UN VE

LE SÉDUISANT

CPX 50. Peugeot: fourche avec axe déporté; jantes à bâtons. Prix: 1 023 F.
pneus AV et AR 16" x 2;



LE RAFFINÉ

CPX 101. Peugeot: deux freins sur jantes. Prix: 1 125 F.
pneus AV: 20" x 2,125;
pneus AR: 20" x 1,75;



LE SUBLIME

MX 252. Motobécane: rigide, entièrement chromé molybdène. Prix: 3 160 F.
modèle utilisé pour les championnats du monde; cadre cross



L'ÉLÉGANT

BYZ 201. Yamaha: le vélocross des frères aînés; béquille latérale; roues compétition or. Pri: 1 352 F.

LO-CROSS!

Compétition? Balade en sous-bois? De toute façon, cette année, vous vélo-crosserez chic. Car les constructeurs font dans le beau : couleurs, matières, finitions et, ce qui ne gâte rien, solidité. Alors... comparez!

LE DISTINGUÉ

MX 102. Motobécane : pneus AV et AR à crampons. **Prix : 995 F.** Entièrement fabriqué en France.



L'ÉCLATANT

MX 172. Motobécane : La compétition d'abord. **Prix : 1 700 F.** cadre chromé. Entièrement fabriqué en France.



LE SUPERBE

CPX 500. Peugeot : jantes et moyeux anodisés; direction acier chromé. **Prix : 2 195 F.** pédalier alu; guidon alu; pédales alu anodisées;

LE MERVEILLEUX

BYZ 501. Yamaha : manivelles réglables; pneus à tétines. **Prix : 3 083 F.** matériaux légers; acier au chrome molybdène;



TOUR**TU PEUX TE
BROSSER !**

Ouvre bien la main, et place une pièce de 1 franc sur la paume. Demande à quelqu'un de te l'enlever à l'aide d'une brosse à habits (à poils longs) que tu lui auras gentiment préparée. Le

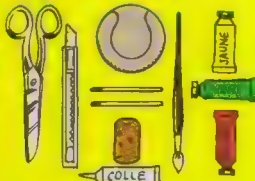
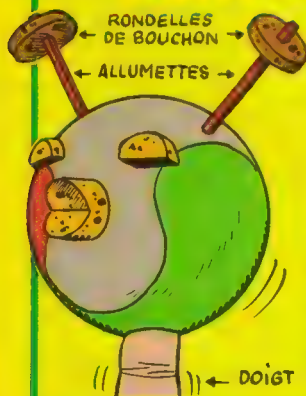
malheureux brossera, brossera... et finira pas se brosser de désespoir, sans jamais parvenir à déplacer la pièce d'un poil... Facile, succès garanti.

**L'AFRIQUE
EN BANLIEUE SUD**

Les enfants des écoles de Sceaux apprennent à jouer du balafon et du tam-tam... Ceux de Bourg-la-Reine fabriquent des tambours de peau... A Bagneux, on apprend la danse des piroguiers... Quant aux lycéens de L'Hay-les-Roses, ils apprennent à peindre leur visage comme les Noubas du Soudan. Pour tout renseignement : Association de l'autre côté, 8 domaine des Hoquettes, 92150 Suresnes.

**LA MIE
ANTI-
MOUTARDE**

Si tu ne veux pas appeler les pompiers après avoir avalé une trop grosse dose de moutarde, respire un peu de mie de pain fraîche, ça endormira l'incendie.

TRUC**BRICOLAGE****BALLES DU 3^e TYPE**

Ne jetez plus vos vieilles balles de tennis fatiguées, elles peuvent faire, avec un peu de patience et d'imagination, des marionnettes à doigts, très présentables. Cet extraterrestre n'a-t-il pas fière allure?...

**UN ECUREUIL
TRES CALIN**

Sauvage, l'écureuil? Pas avec ceux qu'il aime et qu'il connaît. Le metteur en scène de cinéma John Paling, justement en train de lire un livre sur les écureuils, s'est assoupi, sans soupçonner un seul instant que ce jeune écureuil gris viendrait ainsi se lover au creux de son cou.



Pif SUPER COMIQUE



N° 10

99 50
TTC dont TVA 4%
Abonnement 12 99
Semaine 3,50 99

IL EST ARRIVÉ

EN VENTE
CHEZ TON MARCHAND
DE JOURNAUX

VIVEZ DES AVENTURES COMME LES GRANDS AVEC

Milky Way

ET



**600 coffrets d'aventure
"Expédition Polaire" ACTION FORCE
à gagner.**

(Jeu gratuit sans obligation d'achat)

Comment participer aux tirages au sort :

● Retrouve l'un des 6 ensembles sélectionnés par Milky Way en choisissant 3 dessins différents. Cache sur le bulletin-jeu ou recopie sur papier libre, avec ton nom et adresse, les lettres correspondant aux 3 dessins de ton choix. Envoie ta réponse sous enveloppe affranchie à :

CERCA - ACTION FORCE - B.P. 17 - 92816 PUTEAUX
avant la date ci-dessous.

Comment gagner :

Le 30 mai 1983, si ton bulletin comporte l'un des 6 ensembles sélectionnés par MILKY WAY, tu participeras au tirage au sort des 600 coffrets d'Aventure ACTION FORCE.

Extrait du règlement :

Jeu gratuit sans obligation d'achat. Bulletins et modalités diffusés gratuitement sur demande à l'adresse du jeu. L'entrée en jeu pour demander le règlement, pour demander ou envoyer ton bulletin ou papier libre renvoyé sur simple demande.

ATTENTION !

Tu trouveras des ensembles sélectionnés par Milky Way et d'autres jeux Glamour Girls et Action Force sur les emballages MILKY WAY (8 000 prix au total). Et dans ce journal joue aussi avec Milky Way et gagne l'un des 600 coffrets d'aventure Glamour Girls.

BULLETIN-JEU à découper ou à recopier

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Code postal | | | | | Ville _____

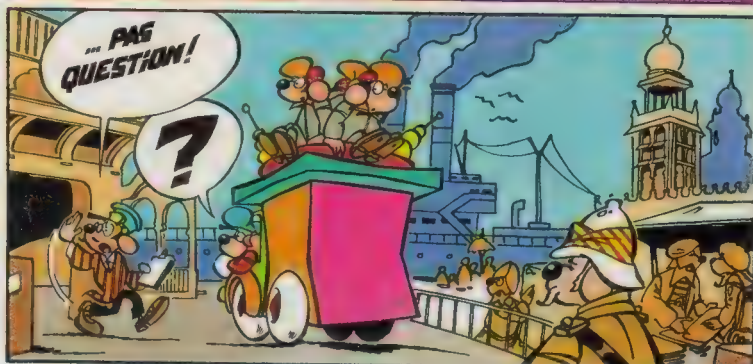


ACTION FORCE

ACTION FORCE, c'est toute une série de figurines articulées (10 cm de haut), d'accessoires et de véhicules très réalistes avec lesquels tu vivras de grandes aventures...
Pour partir en expédition polaire, gagne vite ton Groupe ACTION FORCE avec MILKY WAY !

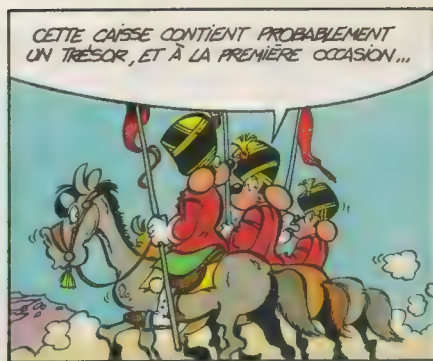
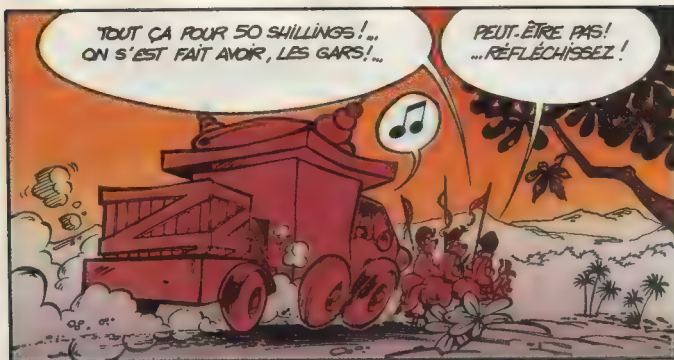
MANIVELLE

Sur la route du Pandansthan

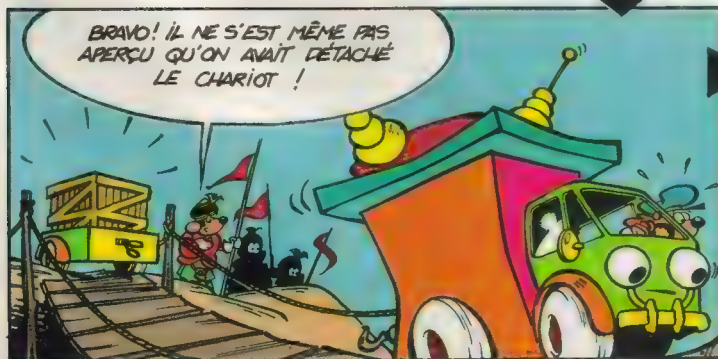
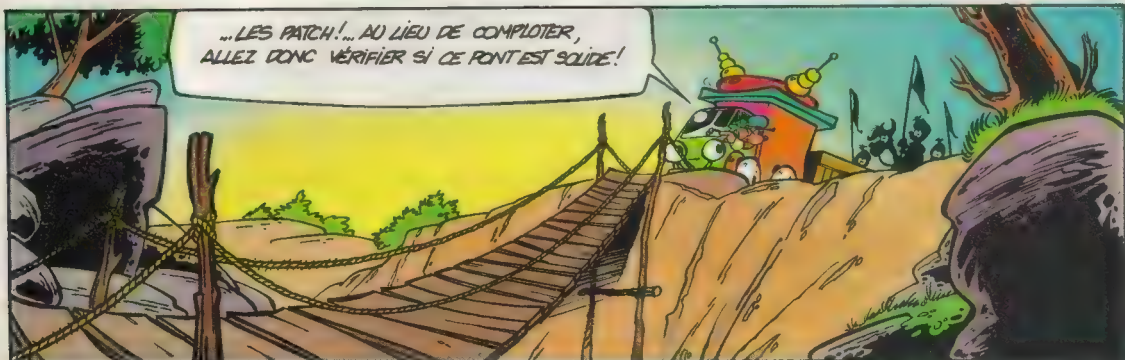


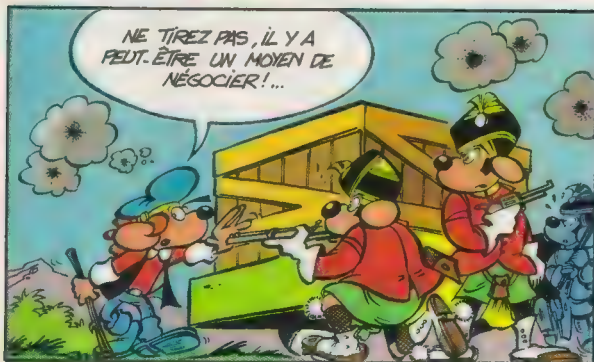
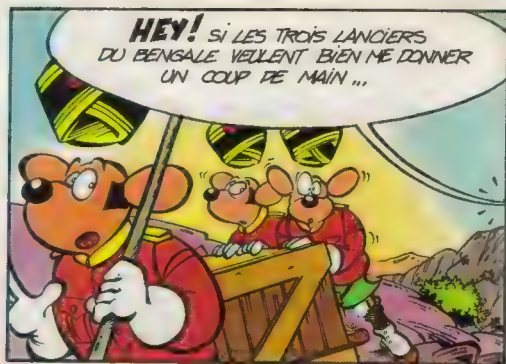
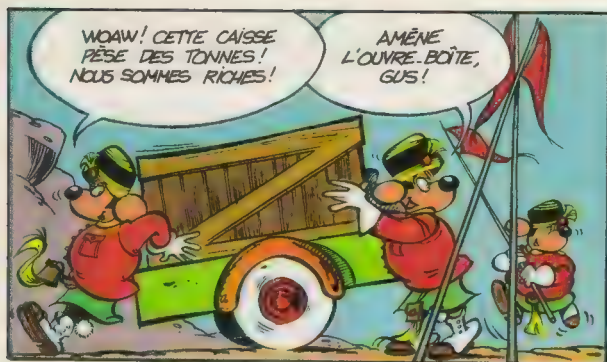
© Ed. VAILLANT 1972





1972





1972

ET APRÈS UNE RÉSISTANCE
PLUS SYMBOLIQUE QU'EFFRÔCE...

VOICI **ACCROBATH**, CAPITALE
DES PATHATTS-PATHATAS. IL PARAÎT
QUE LEUR CHEF EST TRÈS CRUEL !

...**E**N EFFET !

ON VA D'ABORD
LES DÉCAPITER PUIS
LES PENDRE. AVANT DE LES
COUPER EN PETITS MORCEAUX
POUR EN FAIRE UN PUZZLE !

... MAIS EN ATTENDANT !
AU CACHOT !

PFFT ! PAS PRÊT D'ARRIVER
À DESTINATION, LE CADEAU
DE LA REINE VICTORIA !

IL FAUT
SORTIR D'ICI !

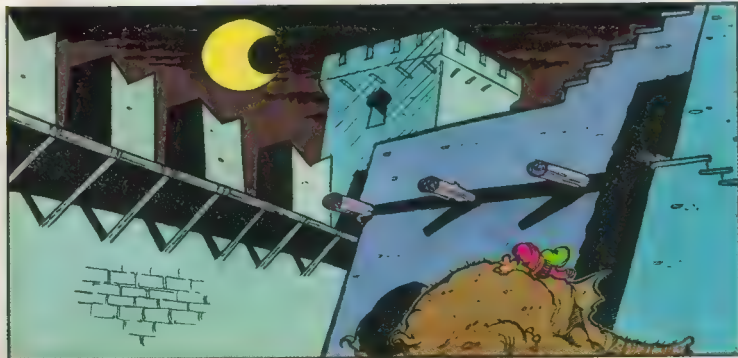
1972

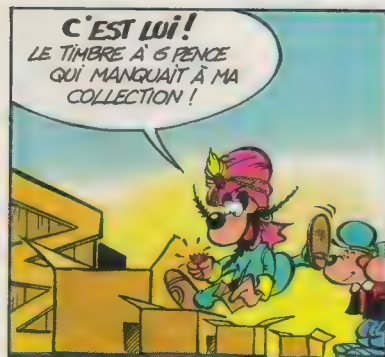
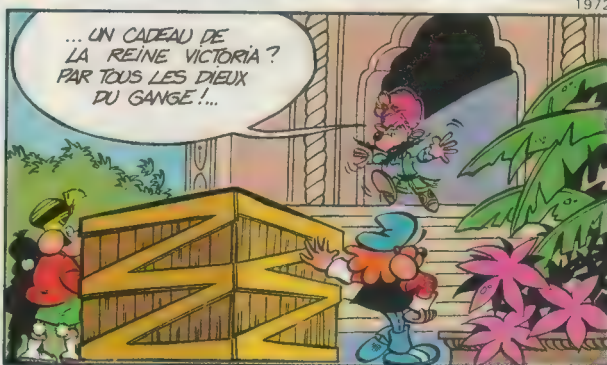
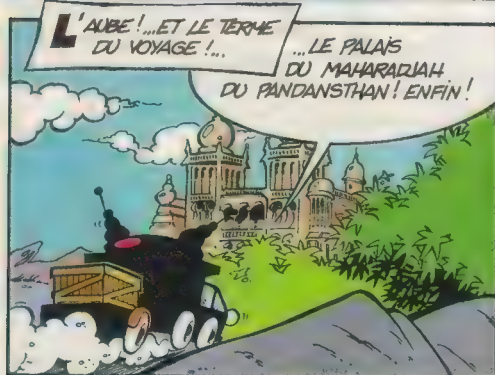
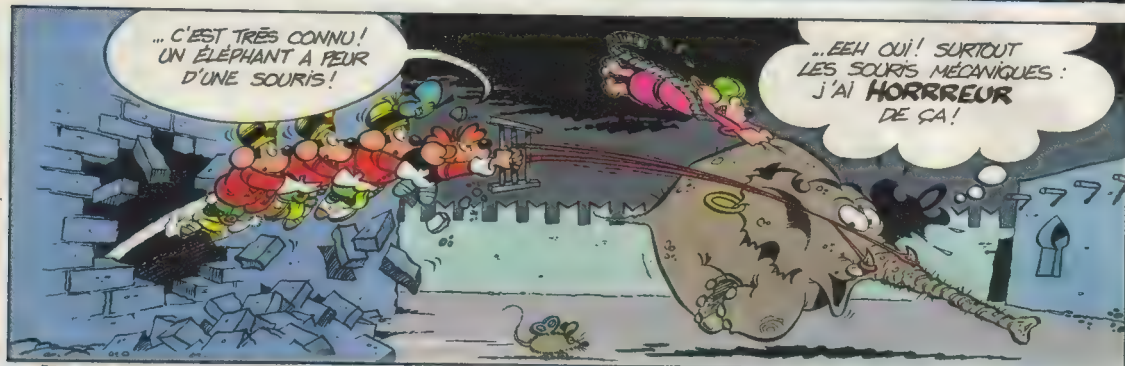
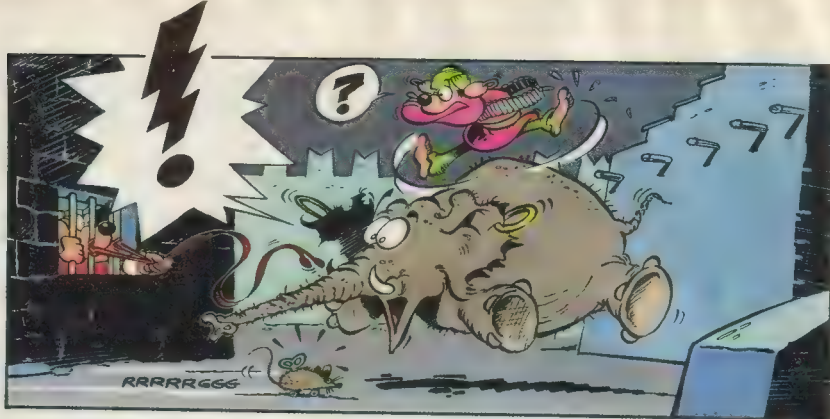
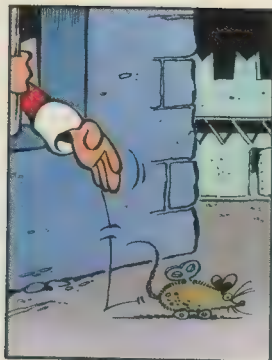
FOUILLONS NOS ROCHES
ET FAISONS FONCTIONNER
NOTRE MATIÈRE GRISE !

JE N'AÏ SUR MOI
QUE CETTE PETITE
SOURIS MÉCANIQUE...

... ET MOI CETTE
VIEILLE PAIRE DE
BRETÈLLES !

CHOUETTE !
TOUT CE QU'IL FAUT
POUR SORTIR D'ICI !
ATTENDONS LA NUIT !





Fin DE L'ÉPIQUE



GAGNE L'UN DES 50 VELO-CROSS OFFERTS PAR DELICE-CHOC*



Delice-Choc, c'est un biscuit délicieux sur lequel est posée une large plaque au chocolat. Le biscuit des croqueurs de choc. Si tu es un vrai croqueur de choc, tu auras vite fait de trouver les réponses du grand jeu gratuit Delice-Choc.

Gagner un vélo-cross Raleigh, modèle Burner, ça serait chouette, avant les vacances. Alors, joue vite ! : ta réponse doit arriver avant le 15 juin 1983, pour recevoir ton lot, si tu gagnes, avant les vacances.

DEUX QUESTIONS FACILES POUR LES "CROQUEURS DE CHOC"

1^{re} QUESTION - Parmi les 3 photos ci-contre, 2 font partie du film Delice-Choc que tu as vu souvent à la télé. La 3^e s'est glissée là, par erreur.

Quelle est la photo fautive : A, B ou C ?



A



B



C

EXTRAIT DU REGLEMENT.

Le jeu Delice-Choc des vélo-cross est entièrement gratuit. Il est ouvert à toute personne résidant en France Métropolitaine, sauf aux familles des membres des sociétés organisatrices. 1 bulletin de participation gratuit peut être demandé (ainsi que le règlement complet déposé chez M^{re} AUDRANT, huissier de justice à Paris) à l'adresse du concours. Frais d'affranchissement remboursés sur simple demande. Les 50 vélo-cross seront tous attribués par tirage au sort. Un seul bulletin-réponse accepté par participant. Les lettres recommandées seront refusées.

2^e QUESTION - De ces 2 phrases, laquelle est fautive : 1 ou 2 ?

- ① - Le nom Delacre apparaît en entier 7 fois sur tous les paquets Delice-Choc.
- ② - Le paquet Delice-Choc pèse 175 grammes.

COMMENT PARTICIPER ?

● Découpe le bulletin-réponse ou recopie-le sur une simple feuille de papier. Ecris lisiblement, en majuscules de préférence, tes réponses et n'oublie pas ton nom et ton adresse.

● Envoie vite ta réponse à **Vélo-cross Delice-Choc Sogec-Marketing, B.P. 20 - 91601 Savigny-sur-Orge Cedex.**

Attention ! Elle doit arriver avant le 15 juin 1983, le cachet de la poste faisant foi, pour participer au tirage au sort qui désignera les 50 gagnants, parmi les bonnes réponses reçues. Une seule réponse admise par participant.

Bulletin-jeu gratuit sur demande à l'adresse du concours. Frais d'affranchissement remboursés sur simple demande.

BULLETIN-RÉPONSE

1^{re} QUESTION - La photo fautive porte la lettre.....

2^e QUESTION - La phrase fautive porte le n°.....

Nom.....

Prénom.....

Adresse.....

Code postal [] [] [] [] Ville.....

PIF

*Jeu gratuit sans obligation d'achat valable uniquement en France Métropolitaine.

YVAIN

YVAIN CHEVAUCHAIT EN
LISIÈRE D'UNE FORÊT ÉPAISSE...
ET IL PENSAIT AU CHAUDRON D'OR.

scénario: Jean OLLIVIER
dessins: José de HUESCAR

LE COMBAT CONTRE L'ARBRE

RETOURNE SUR
TES PAS, YVAIN !
IL N'Y A PAS DE
PLACE ICI POUR
LES HOMMES.

DÉCOUVRE-TOI,
HOMME PARLANT !
MONTRE-TOI,
ENNEMI OU
AMI !!!

IL NE VIT
PERSONNE.

... IL POURSUIVIT
SA ROUTE.

TU ARRIVES SUR LES
TERRES ENCHANTÉES OÙ
NUL HOMME VIVANT NE PEUT
PÉNÉTRER.
MALHEUR À TOI SI TU
T'OBSTINES!...

© Ed VAILLANT 1972

MALHEUR
À TOI !
MALHEUR
À TOI !

**MALHEUR
À TOI !**

TI-HIT !
TI-HIT !

L'ÉCUREUIL
COLINAIT DE
TERREUR.

TU L'AS VOULU,
YVAIN !
TU DÉFIES LES ARBRES,
GARDIENS DES TERRES
ENCHANTÉES.

ET LE CHÈNE PARLAIT
CEPENDANT QU'IL
S'ARRACHAIT
DE TERRE.

IL GALOPAIT SUR LE CHEVALIER, ET SES RACINES
TOUCHAIENT À PEINE LE SOL, ET SES BRANCHES
FOUETTAIENT L'AIR COMME DES BRAS GÉANTS.

JE VAIS
T'ÉCRASER
SOUS MON POIDS,
PETIT HOMME!

YVAIN ÉVITA LE
PREMIER ASSAUT.

LE CHEVAL
TREMBLAIT
COMME UNE
FEUILLE.

JE VAIS
À LA CONQUÊTE
DU CHAUDRON D'OR,
ARBRE DE MAGIE...
JE TE DÉFIE...



ET COMME LE CHÊNE REVENAIT SUR LUI, IL LE
FRAPPA DE SA LANCE, BIEN CAMPÉ SUR SES ÉTRIERS.

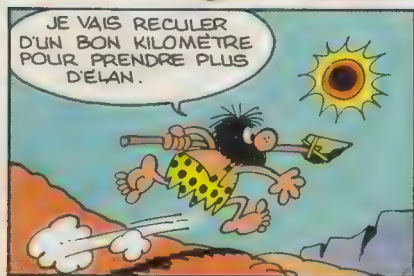
LE FER PERÇA LE TRONC,
ET L'ARBRE BASCULA COMME UN GÉANT DE
CHAIR ET DE SANG, EN EXHALANT UNE PLAINTÉ
FURIEUSE, QUI RÉVEILLA TOUS LES ÉCHOS DE LA
FORÊT...

MAR-AWWW!

LES ARBRES DE LA FORÊT AGITÈRENT AVEC RAGE LEURS
BRANCHES ET LEURS FEUILLAGES.

NOUS T'ACCORDONS
LE PASSAGE SUR LES TERRES
ENCHANTÉES, YVAIN...
MAIS NE REGARDE PAS EN
ARRIÈRE...

ET ICI S'ACHÈVE CETTE AVENTURE D'YVAIN.





A GAGNER

1 ORDINATEUR VIDEO PAC AVEC UNE CASSETTE

+ 10 JEUX ELECTRONIQUES

EN VENTE
CHEZ TON
MARCHAND DE
JOURNAUX

VIVEZ DES AVENTURES COMME LES GRANDES AVEC

Milky Way



600 chalets des Glamour Girls à GAGNER

(Jeu gratuit sans obligation d'achat)

Comment participer aux tirages au sort :

● Retrouve l'un des 6 ensembles sélectionnés par Milky Way en choisissant 3 dessins différents. Colle sur le bulletin-jeu ou recopie sur papier libre, avec tes nom et adresse, les lettres correspondant aux 3 dessins de ton choix. Envoie ta réponse sous enveloppe affranchie à :

CERCA - GLAMOUR GIRLS B.P. 17 - 92816 PUTEAUX avant la date ci-dessous.

Comment gagner :

Le 30/05/1983, si ton bulletin comporte l'un des 6 ensembles sélectionnés par Milky Way, tu participeras au tirage au sort des 600 chalets des Glamour Girls (1 chalet + 3 personnages).

Extrait du règlement

Jeu gratuit sans obligation d'achat. Bulletins et modalités diffusés gratuitement sur demande à l'adresse du jeu. Timbre unifié pour demander le règlement, pour demander ou envoyer ton bulletin ou papier libre remboursé sur simple demande.

ATTENTION !

tu trouveras des ensembles sélectionnés par Milky Way et d'autres jeux Glamour Girls et Action Force sur les emballages MILKY WAY (8 000 prix au total). Et dans ce journal joue aussi avec Milky Way et gagne l'un des 600 coffrets d'aventure Action Force.

LES GLAMOUR GIRLS

Les Glamour Girls, c'est toute une série de petits mannequins (11 cm de haut) articulées avec de longs cheveux et de vrais habits, prêtes à être mises en scène selon ton imagination avec leurs nombreux accessoires. Emménage vite dans le chalet des Glamour Girls en jouant avec MILKY WAY.

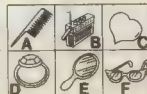
BULLETIN-JEU à découper ou à recopier

Nom _____

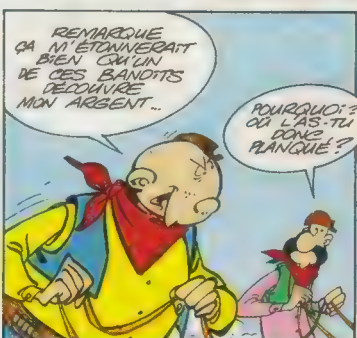
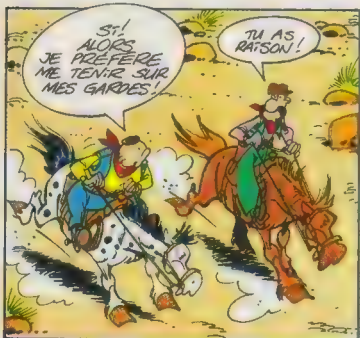
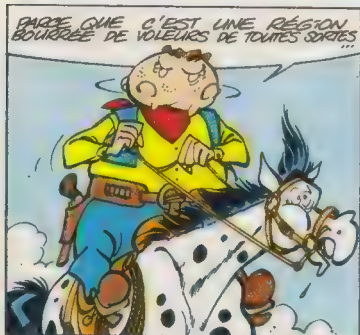
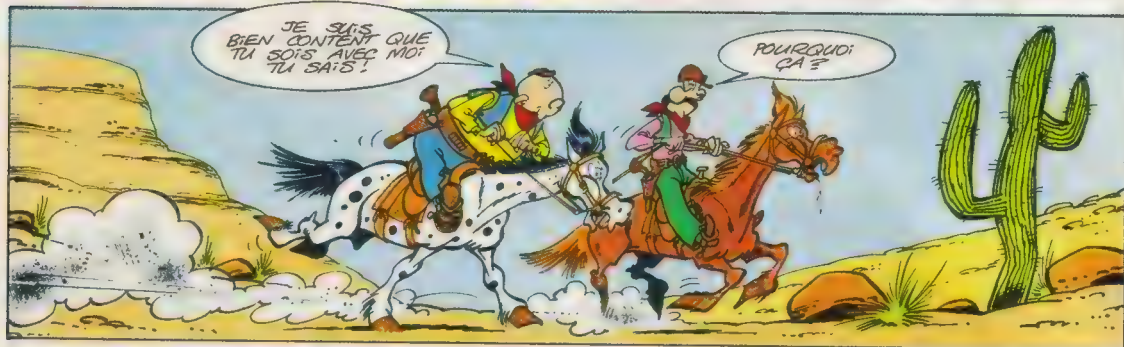
Prénom _____

Adresse _____

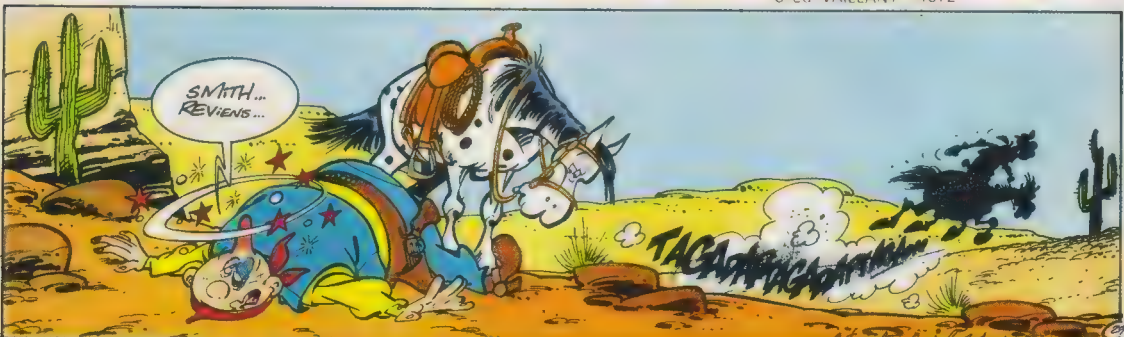
Code postal _____ Ville _____



PG



C. Ed. VAILLANT 1972



SUPER



50 JEUX

Conception: Roger Dal. Illustration: Gring, Napo, Chica, Alpha, Dirick

**Les nouveaux jeux
du printemps sont arrivés!**

JEUX DE LA 1^{re} PAGE

1. LES PETITS LAPINS *

Combien y a-t-il de petits lapins sur la page de couverture?

2. LE COUP D'ŒIL *

Si tu as le coup d'œil infallible, tu diras :

- où sont les deux fleurs semblables;
- où se trouve une énorme anomalie sur le dessin de la 1^{re} page.

3. JE BLAGUE






La meilleure blague de la semaine est celle qui m'a été envoyée par David Robaille, 51100 Reims. Elle est très courte :

Une poule demande à une marchande de billets de loterie : « Je voudrais un billet se terminant par un 9. »

David va recevoir ce magnifique jeu électronique WILDFIRE, offert par MECCANO.



4. FLÉCHOPIF **

				EN JEU			
		DANS LES EAUX		ARTICLE		NI CHAUD NI FROID	
ELLE MONTE AU PRINTEMPS		CARTE			ARBRE		
		FAIT DU TORT			FLEUVE D'ESPAGNE		
				SEMBLABLE			
				VOILE			
		ILS DONNENT DU GOÛT					
		ABRI					
							PAS SAGE
				PRONOM			POUR JOUER
				À PAYER			
EPOQUE							
TRACE							
PRÉNOM							

5. COUP DE CHAPEAU AU VENT DU PRINTEMPS *

A quel personnage (de A à E) appartient tel ou tel chapeau (de 1 à 5)?



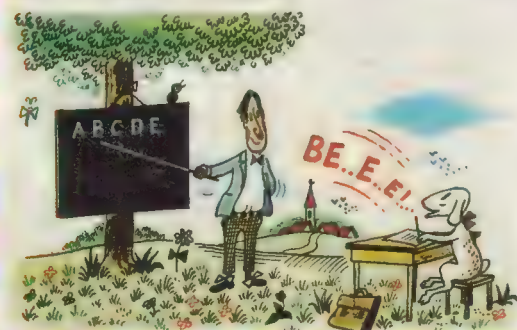
6. PRINTEMPS À BULLES **

Le casse-croûte sur l'herbe verte du printemps, risque d'être un peu troublé... les bulles s'affolent et se mélangent! Rends à chacun la phrase qu'il doit normalement prononcer.



7. LE BON MOTIF *

Il y a une certaine petite forme qui revient souvent dans ce dessin... Laquelle?



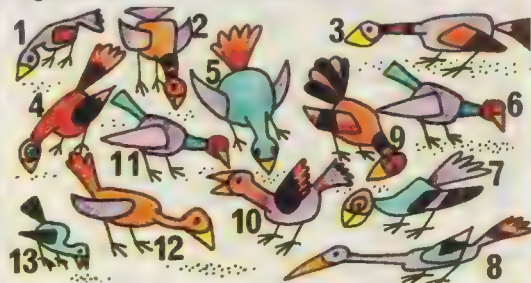
8. PRINTO LA TERREUR DES STADES **

Printo « la terreur des stades » porte un tee-shirt avec trois rayures et une fleur dans la main gauche. Ses incisives supérieures sont visibles, son museau est rose (comme c'est joli!), et il a une tache sur l'oreille droite. Lequel est Printo?



9. DEUX OISEAUX SEMBLABLES **

Regarde bien, et tu les trouveras!



10. LES CLOCHES DE PÂQUES **

On dit que pour Pâques, toutes les cloches s'envolent et vont à Rome. Sur ce dessin, il y en a deux seulement qui soient décorées de la même manière avec les mêmes couleurs.



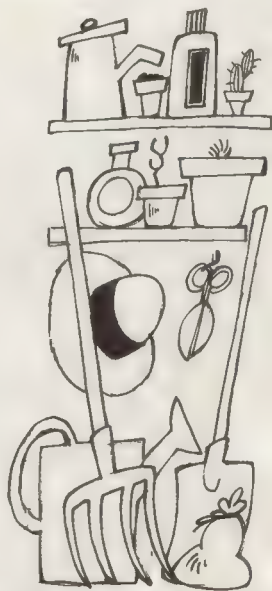
11. IL S'AGIT D'EN SORTIR... **

Une seule voie (1, 2, 3 ou 4) permet au hamster d'aller au jardin pour y brouter ses plantes favorites. Oui, mais laquelle?

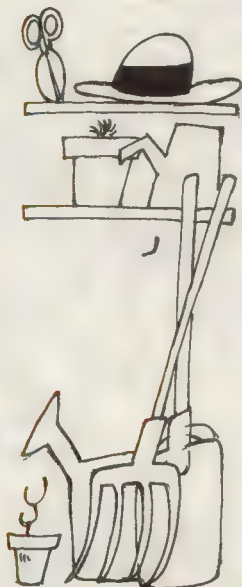


12. 13. LES OBJETS EMPORTÉS **

Le jardinier est venu dans le réduit où il range ses affaires, et il a emporté 6 objets. Lesquels?



12. 13. LES OBJETS EMPORTÉS **



14. ANOMALIES **

Il y en a plus de 7 dans cette scène de printemps. Lesquelles?



15. "P" COMME PRINTEMPS **

Il y a, dans ce dessin printanier, de nombreux mots commençant par « P ». C'est bien, si tu en trouves 6; très bien, si tu arrives à 10; et champion, si tu dépasses 12.



16. LES PAROLES DES BEUX JOURS **

Rends à chacun sa bulle.



17. LES JEUX
EN COULEURS
DE

**

smarties

Cette semaine : trois fleurs qui parlent.

En assemblant dans le bon ordre les lettres qui se trouvent dans les pétales, tu obtiendras trois noms de fleurs. Lesquels?



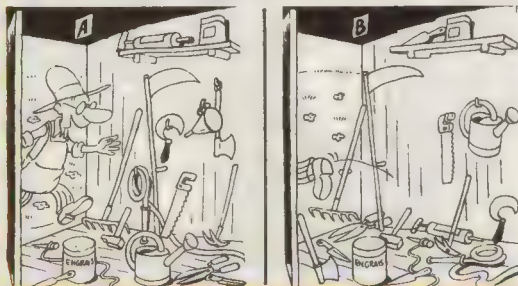
21. IDENTIFICATION **

Monsieur Beaujour porte un canotier, une canne, une pochette, et des lunettes de soleil. Lequel est Monsieur Beaujour?



22. QUEL DÉSORDRE! ** 23. QUEL DÉSORDRE! **

Pour trouver ce qu'il cherchait, et qu'il a d'ailleurs emporté, le jardinier a mis tout sens dessus dessous. Mais, au fait, qu'a-t-il emporté?



18. RESSEMBLANCES **

19. RESSEMBLANCES **

Il y a cinq détails communs, cinq ressemblances, entre ces deux jeux 18 et 19. Lesquels?



20. LE BON MOTIF *

Tout autour de cet orchestre champêtre, il y a un certain motif souvent répété. Lequel?



24. DEVINETTE ALPHABÉTIQUE ***

Il faut trouver un nom de six lettres.

La 1^{re} lettre est dans ROSE et dans MARS, mais n'est ni dans ONDEE ni dans VIOLETTE.

La 2^e lettre est dans ONDEE et dans VIOLETTE, mais n'est ni dans AVRIL ni dans LILAS.

La 3^e lettre est dans AVRIL et dans LILAS, mais n'est ni dans AVERSE ni dans PRIMEVERE.

La 4^e lettre est dans AVERSE et dans PRIMEVERE, mais n'est ni dans MAI ni dans JUIN.

La 5^e lettre est dans MAI et dans JUIN, mais n'est ni dans FLEUR ni dans COROLLE.

Et la 6^e lettre est dans FLEUR et dans COROLLE, mais n'est ni dans ROSE ni dans MARS.

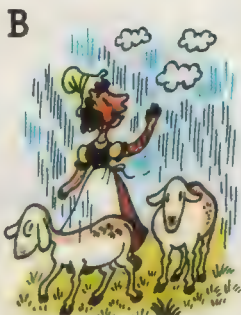
Quel est donc ce mot?

25. LE PRINTEMPS A DE L'HUMOUR **

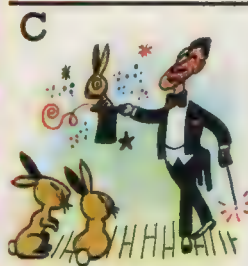
C'est le jeu de la chaîne, que tu feras après t'être amusé avec les dessins. Il faut, tu le sais déjà, former une chaîne continue de A à F. Chaque dessin porte une petite ressemblance avec celui qui le précède dans la chaîne et avec celui qui le suit.



Il ressemble
à qui ?...



Venez, on rentre !



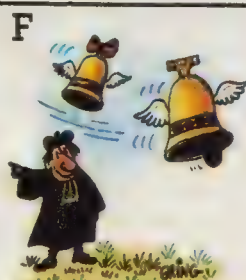
Incroyable!...
naître dans un
chapeau.



Réveille-toi !
c'est le printemps.



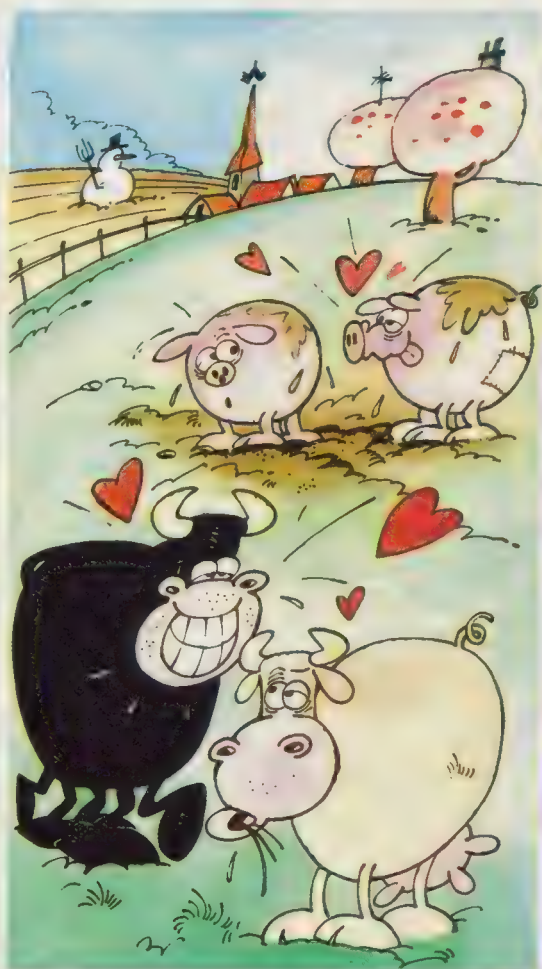
Tiens !
Déjà de retour ?..



Rome ?
c'est par là...

26. LES ANOMALIES DU PRINTEMPS **

Il y en a au moins 7. Lesquelles ?



27. LA FLEUR ET SES OMBRES *

Une seule ombre cor-
respond à la fleur.
Laquelle ?



28. RÉBUS ***

C'est un conseil de prudence...



32. LE PRINTEMPS EST UN FARCEUR ***

Il s'est amusé à accumuler les anomalies dans ce dessin bizarre. Lesquelles?



34. CHARADE ***

Mon premier est un chif-
fre,

Mon second borde le
champ,

Mon troisième trouve
qu'il y en a pas trop,

Mon quatrième protège
l'œil,

Mon cinquième est
magicienne,

Mon sixième se porte à
cheval,

Et mon septième a
douze mois,

Quant à mon tout, c'est
une phrase saluant le
printemps verdoyant.

35. LES INTRUS **

Dans chacun de ces
groupes de quatre
mots, il y a un intrus,
c'est-à-dire un mot qui
n'est pas comme les
trois autres. Lequel? et
pour quelle raison?...

A - AVRIL - MARS -
MAI - JANVIER.

B - AVERSE - MISTRAL
- ONDÉE - PLUIE.

C - LAPIN - BICHE -
HAMSTER - SOURIS.

D - ANCOLIE - JACIN-
THE - POMMIER -
CROCUS.

E - CHANSON -
ROMANCE - PIANO -
MELODIE.

29. OÙ ES-TU ? **

Il y a un animal caché
dans ce dessin. Quel
animal? et où?



30. JEU D'OMBRES **

Combien de différences
vois-tu entre le petit
garçon avec sa fleur et
leurs ombres?



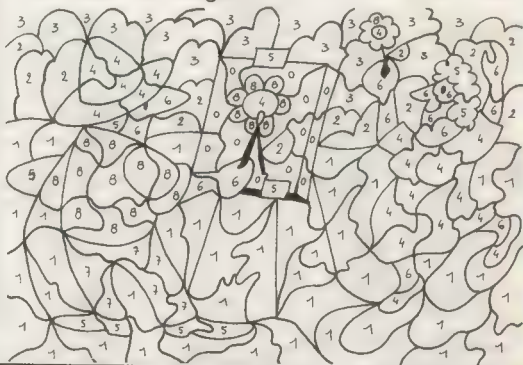
31. SAVOIR LIRE ***

En assemblant ces let-
tres dans le sens qui
convient, tu trouveras
une double phrase très
poétique...

ANNE	NESS	NESS
EDEL	EPRI	TEMP
PRIN	SJEU	PSDE
EJEU	LAVIE	NTEM

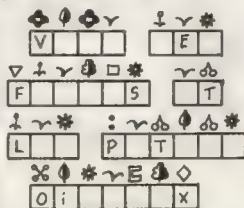
33. HUMOCOLOR *

Code des couleurs : 0 : blanc - 1 : vert clair - 2 : vert
foncé - 3 : bleu ciel - 4 : jaune - 5 : marron - 6 : rose
- 7 : violet - 8 : rouge.



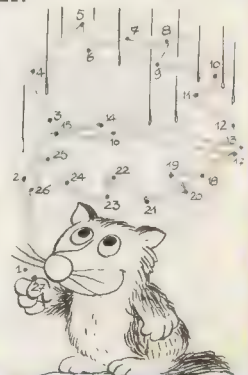
36. CODE, CODE, CODE, CODETTE ! **

En t'aidant des lettres
déjà mises en place,
trouve le sens de la
phrase codée.



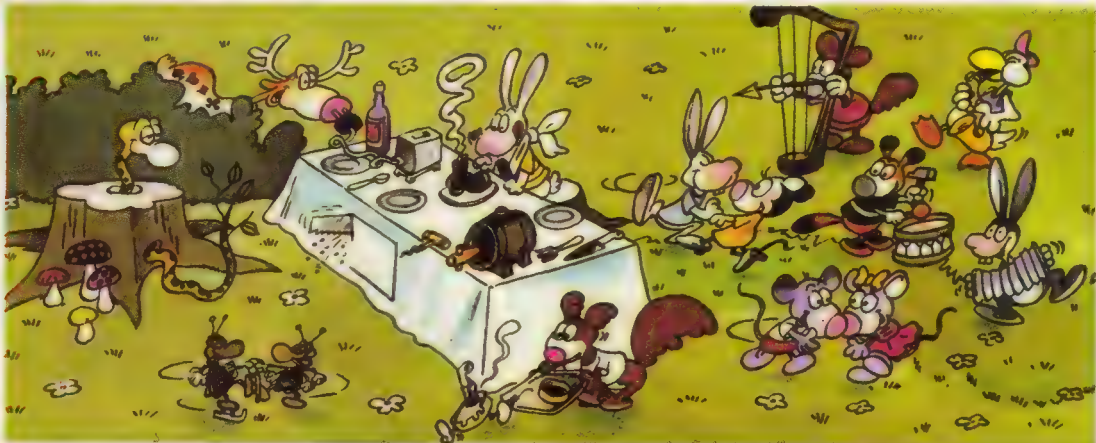
37. JEU À POINTS *

Relie les points de 1 à
27.



38. ANOMALIES AU BANQUET DU PRINTEMPS **

C'est un banquet digne qui salue l'arrivée du printemps. Parmi les convives (ou tout autour) se sont glissées des anomalies... en tas! Lesquelles?



39. PAPILLONS VOLANT *

Il y en a deux semblables. Lesquels?



40. UN RIGOLO PARMI LES AUTRES **

Le rigolo dont je te parle, porte un chapeau, des chaussures. Il a du jaune dans son costume, mais pas de plume à son chapeau. Quel est ce rigolo?



41. LE DÉTAIL **

Quel est le dessin dans le petit cercle qui se trouve exactement copié sur une partie du grand dessin?



45. FAIS LA CHAÎNE DU PRINTEMPS ***

Forme une chaîne continue de l'image A à l'image F, en passant par toutes les autres. Chaque image est liée à celle qui la précède et à celle qui la suit, par une petite ressemblance, un détail commun.



47. LE DÉNICHEUR *

J'espère qu'il va se casser la figure en tombant de son échelle, avant d'avoir pu ennuyer les oisillons! Il y a d'ailleurs



plus de 5 différences entre lui et son ombre sur le mur. Lesquelles?

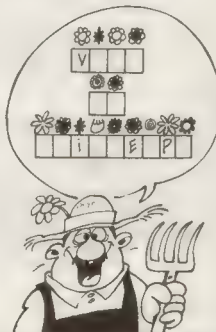
48. AVEC LE MOT PRINTEMPS ***

Avec les lettres du mot PRINTEMPS, utilisées une ou plusieurs fois, j'ai fait quinze mots de plus de deux lettres. Peux-tu battre mon record? Voici quelques uns de mes mots :

TRI	TIR	PRE
PERE	TEMPS	REMI
METS	MINE	PIRE
PIPE	SITE	PITRE
PETIT	REPIT	MITE

42. LE CRI DU JARDINIER **

Pour savoir ce que crie ce jardinier, il faut déchoder les signes, chaque signe représentant toujours la même lettre. Pour t'aider, certaines lettres sont déjà placées.



43. MINI-ANOMALIES **

Bien que ce dessin soit tout petit, il comporte 5 anomalies. Lesquelles?



44. PROVERBE SECRET ***

Voici quelques groupes de lettres (formant un proverbe connu) qui ne sont pas « en vrac », comme on pourrait le supposer, mais, au contraire, bien rangés. Pour en trouver le sens, il suffit de savoir bien lire...

SPM	ETN	IRP	ELS
APT	IAF	ENE	LLE
DNO	RIH	ENU	

46. JEU À POINTS *

En réunissant par un trait les points numérotés, tu découvriras ce qui effraie tant ce bonhomme.



49. LES JUMEAUX **

Il y a plus de 5 différences entre ces deux gamins. Lesquelles?



50. LE BON MOTIF *

Un certain petit motif revient souvent dans ce dessin. Lequel? et combien de fois?



SOLUTIONS

1. LES PETITS LAPINS

Il y en a quatre.

2. LE COUP D'ŒIL

L'une est en haut du cadre blanc central et l'autre est en bas à droite du dessin. L'anomalie est la pipe sur l'arbre de droite.

4. FLÉCHOPIF

HORIZONTALLEMENT: Ile - Violette - As-If-Sels-Tel-Eve-Rade-Vestige-Ere-Se-Do-Muguet.

VERTICALEMENT: Sève-Primevère-Lèze-Lilas-Dû-Les-Ris-Set-Tage-Tiède-Dé-Trèfle-Sot.

5. COUP DE CHAPEAU

A2-B8-C3-D1-E4.

6. PRINTEMPS À BULLES

A3-B4-C5-D1-E6-F2.

7. LE BON MOTIF

Le nœud autour du cou du mouton - le nœud papillon du professeur - celui qui tient le tableau - ceux des chaussures - en forme de feuilles avec la fleur, etc.

8. PRINTEMPS LA TERREUR DES STADES

C'est le 3.

9. DEUX OISEAUX SEMBLABLES

6 et 11.

10. LES CLOCHES DE PÂQUES

L'une en haut et l'autre au centre.

11. LABYRINTHE

La bonne voie est la 3.

12 et 13. LES OBJETS EMPORTÉS

Les deux flacons - le sac de terre - le petit cactus - le couvercle de la cafetière - et un petit pot.

14. ANOMALIES

La queue de la casserole - la touffe d'herbe dans la nappe - les moustaches du lapin au premier plan - les fleurs aux deux bouts du bouquet - l'anse coupée du panier - la coquille de l'escargot à l'envers - la fille à un pied plus grand que l'autre - un oiseau avec des dents.

15. "P" COMME PRINTEMPS

Pantalon - Pipeau - Poisson - Pipe - Parapluie - Pie - Papillon - Pichet - Pigeon - Pivert - Plume - Poule - Panier - Pieds - Pierres... Et il y en a peut-être d'autres!

16. BULLES

A4-B6-C5-D3-E2-F1.

17. SMARTIES

Muguet - Lilas et Phlox.

18 et 19. RESSEMBLANCES

La fleur et la boucle de ceinture - les oreilles du mouton et les feuilles de la tige - les nœuds du ruban et les ailes du papillon - la queue de l'hirondelle et les feuilles d'une plante - le béret et l'ouverture du seau.

20. LE BON MOTIF

La petite fleur à 5 pétales.

21. IDENTIFICATION

Le 2° en partant de la droite.

22 et 23. QUEL DÉSORDRE !

Il manque l'entonnoir.

24. DEVINETTE

Le mot est SOLEIL.

25. LA CHAÎNE

A et E: le ver dans le bec; E et B: les cheveux et l'herbe; B et D: le nuage et la fleur; D et C: la queue du lapin et la pochette du magicien; C et F: le nœud de cravate et le nœud de la cloche.

26. ANOMALIES

Le bonhomme de neige - Le coq à l'envers - L'antenne sur l'arbre - ...et la cheminée - Il manque une oreille au bœuf noir - Il a 5 pattes - La vache n'en a que trois - Elle a une queue de cochon...

27. LA FLEUR ET SES OMBRES

Celle de droite en haut.

28. RÉBUS

Mieux vaut tenir que courir (Mi - Œufs - Veau - Te - Nie - RE - Queue - Cou - Rire).

29. OÙ ES-TU ?

Le lapin est dans le buisson, à l'envers.

30. JEU D'OMBRES

La feuille - Le doigt - L'oreille - La mèche - Le col.

31. SAVOIR LIRE

En mettant dans le bon ordre les groupes de lettres, tu as obtenu:

PRINTEMPS, JEUNESSE DE L'ANNEE; JEUNESSE, PRINTEMPS DE LA VIE.

32. LE PRINTEMPS EST UN FARCEUR

L'arbre à l'envers - L'homme sur le nuage - Manque deux pieds à la chaise - Le tricot avec l'arbre - Le veston à l'envers - La souris au milieu des poissons - La cheminée dans la baignoire - Le garçon aux pattes d'oiseau.

34. CHARADE

C'EST ÉPATANT, S'IL FAIT BEAU TEMPS. (7 - haie - pas tant - cil - fée - bottes - an).

35. LES INTRUS

A - Janvier n'est pas au printemps. B - Le mistral n'est pas de la pluie.

C - La biche n'est pas un rongeur. D - Le pommier n'est pas une fleur. E - Le piano n'est pas une composition musicale.

36. CODE, CODE, CODE, CODETTE !

Vive les fleurs et les petits oiseaux !

38. ANOMALIES AU BANQUET

Le serpent à feuilles - Les champignons en couleurs - Les quatre as sur le cerf - La scie qui découpe la nappe - Les patineurs sur gazon - Camembert qui court - La prise au nez du cerf - Le marteau pour jouer du tambour - La harpe à flèche - la chaussure dans l'assiette.

39. PAPILLONS VOLONT

2 et 8 sont semblables.

40. UN RIGOLO PARMI LES AUTRES

C'est le premier en haut à droite.

41. LE DÉTAIL

Le bon est le 2.

42. LE CRI DU JARDINIER

VIVE LE PRINTEMPS !

43. MINI-ANOMALIES

Le poisson - Le patin à roulettes - Le filet crevé - Les lunettes à l'envers - La hotte du père Noël.

44. PROVERBE SECRET

En lisant à l'envers: UNE HIRONDELLE NE FAIT PAS LE PRINTEMPS.

45. LA CHAÎNE

A et C: chapeau et boucle de ceinture; C et D: note et ruban; D et B: nœud et papillon; B et E: sac et dessin sur la borne; E et F: manche du parapluie et arrière du bateau.

47. LE DÉNICHEUR

La bouche fermée - Les manches de chemise retroussées - Pantalon trop long - Chemise sortie - La main gauche ne tient pas le barreau - Le pied droit n'est pas sur un barreau.

48. AVEC LE MOT PRINTEMPS

J'ai trouvé encore: MIE - PIE - MISE - SIRE - SISE - RIME - SPIRE - TEMPE - PISTE - PRISE - PRISME - PINTÉ-PETIT..., mais il y en a encore beaucoup d'autres !

49. LES JUMEAUX

Le col de la chemise - Pas de revers au pantalon - Chaussure avec talon - Les yeux de l'âne - Une patte arrière de l'âne - Les carreaux du baluchon.

50. LE BON MOTIF

C'est le petit dessin qui est au sommet de la tour.

LE SUPER
DE LA SEMAINE PROCHAINE

LA VIE SAUVAGE

COGAN

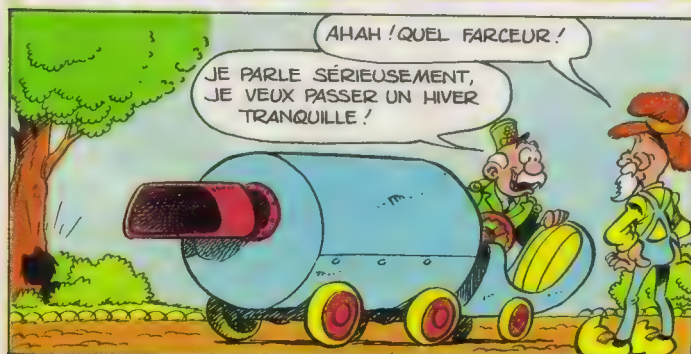
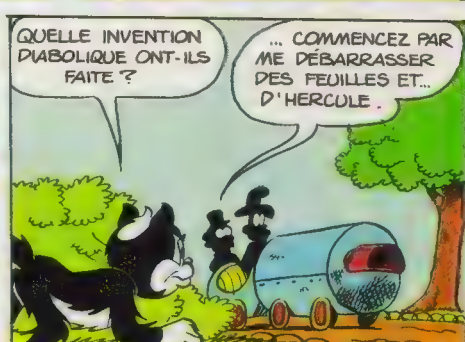
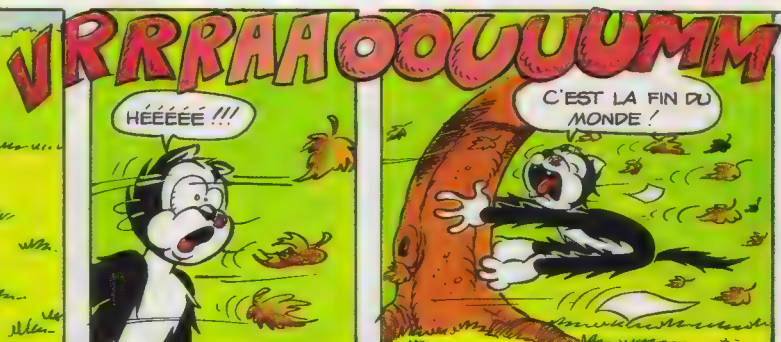
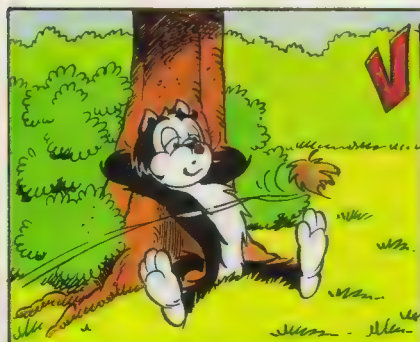
Sur la piste de l'animal
le plus rare du monde

+
UN DOCUMENT!
LA PHOTO
UNIQUE DE CET
ANIMAL

- +** PIF ET SA SACREE FAMILLE dans "Artistes en herbe"
- +** PIF-MAGAZINE: Les énergies nouvelles
- +** LES JEUX DE PIF animés par Pierre Richard

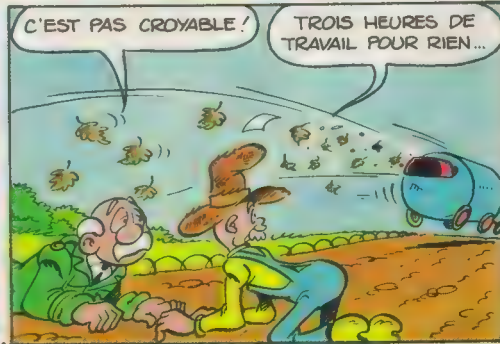
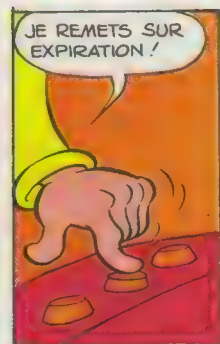
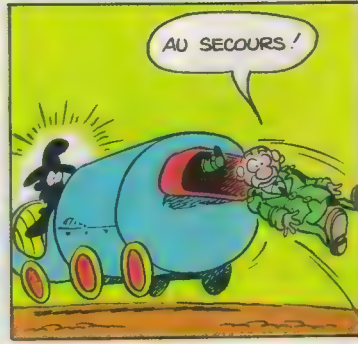
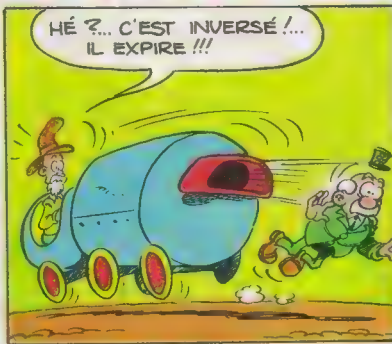
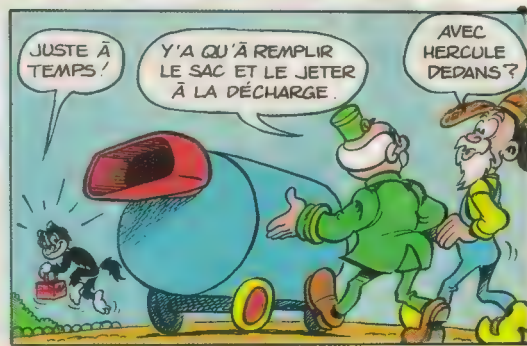
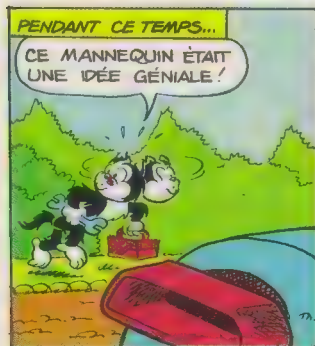
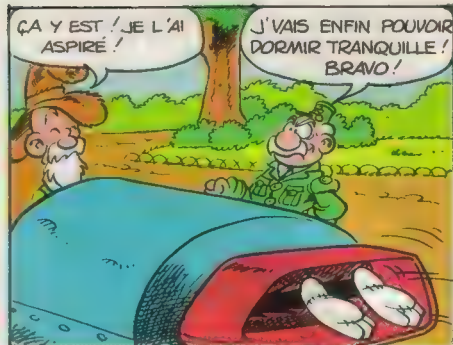
HERCULE

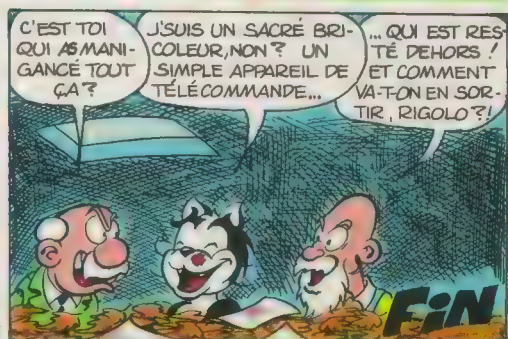
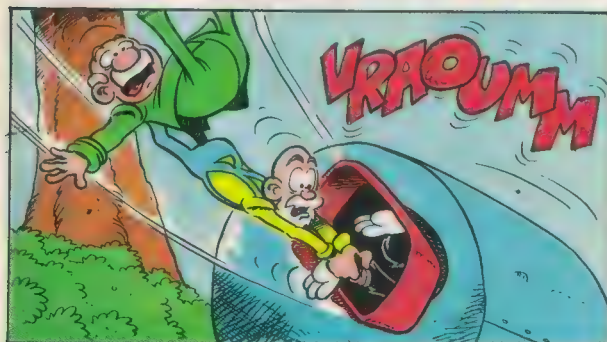
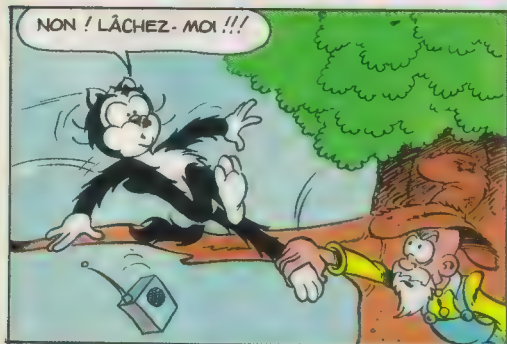
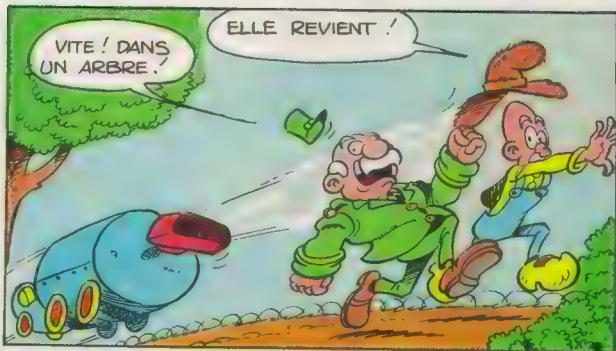
Les surprises de l'aspirateur

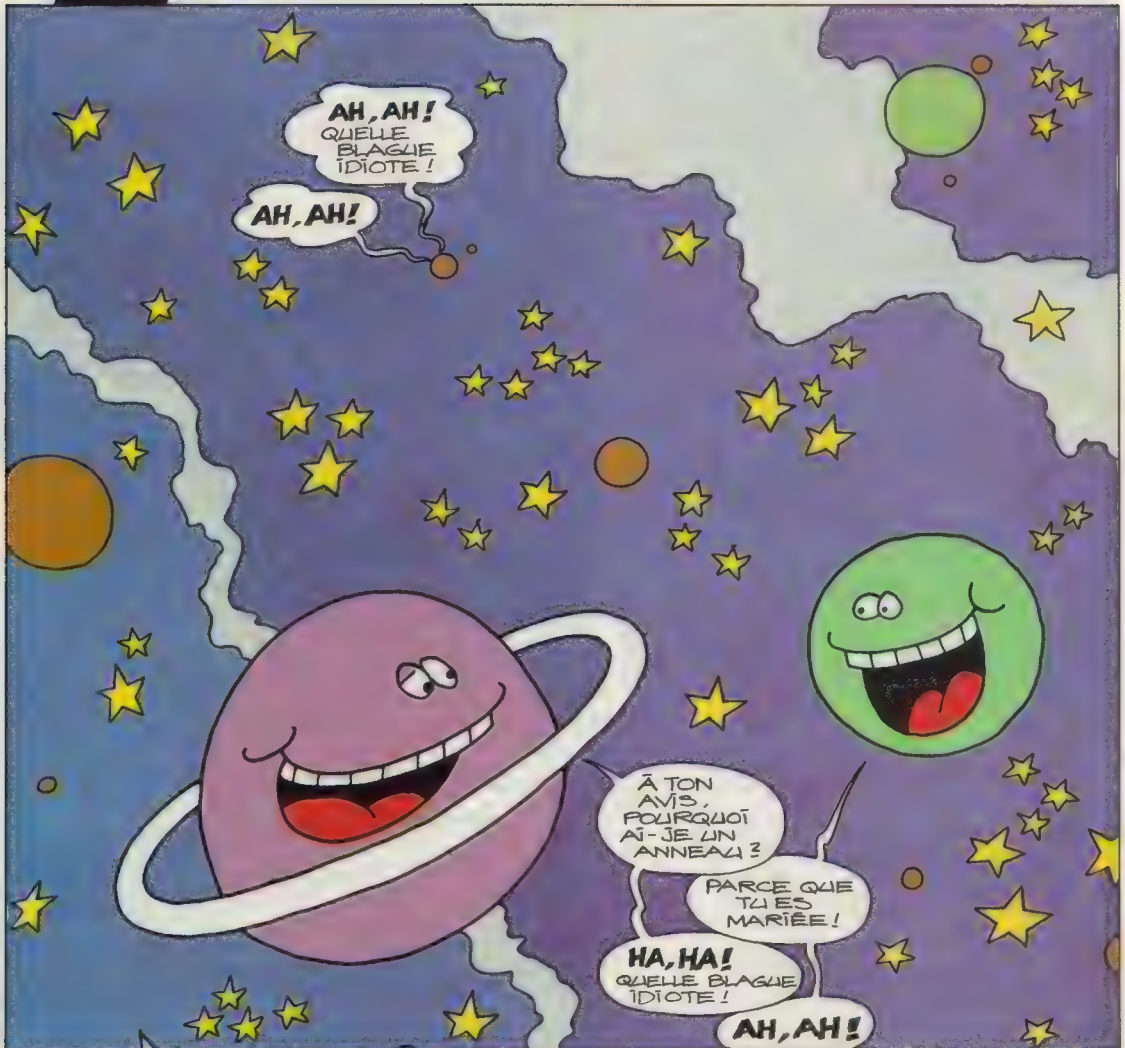
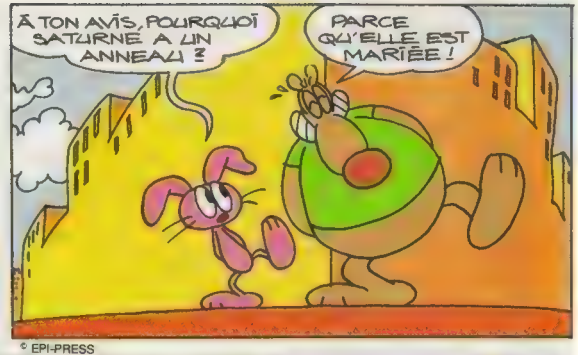
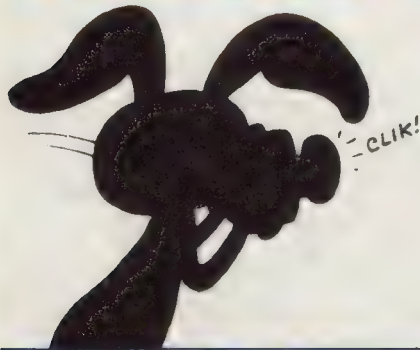


© Ed. VAILLANT 1972



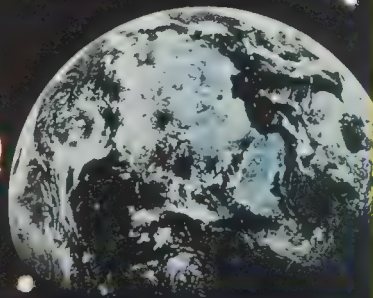






Pif magazine

CE MONDE EST ÉTONNANT



LA DERNIERE CARAVANE

On les appelait Tartares. Ils venaient du fond des âges; conservant intactes les coutumes de leurs pères, vivant en harmonie avec une nature grandiose et cruelle. Depuis des millénaires, ces hommes avançaient au pas lent de leurs chameaux, dans les solitudes de l'Asie centrale. Mais voilà que le monde s'emballe, que les temps changent! Il n'y a plus de place pour ces nomades indomptés: la guerre les chasse de leurs terres, ils vont disparaître à tout jamais... Voici venu le temps de l'ultime voyage... de la dernière caravane des fils de Gengis Khan.



Photos : Roland MICHAUD/RAPHO

Dossier : Jean PÉNICHON



A travers les montagnes du Pamir - dans le corridor du Wakhan, en Afghanistan, la caravane est le seul moyen de communication des peuples de la montagne.

LA ROUTE DE LA GLACE

Abdul Wakil, le chef de la caravane, a collé son oreille sur la glace du torrent. En écoutant le chuintement de l'eau, il connaît l'épaisseur et la résistance de la glace. L'un derrière l'autre, les 17 chameaux de la caravane s'engagent alors prudemment sur ce chemin glissant. Ils vont aussi traverser 480 km des montagnes du Pamir.

52° AU-DESSOUS DE ZÉRO

Une région sauvage. Les gens du pays affirment que même les oiseaux ne peuvent la traverser!... Au cœur de l'hiver, tous les cols habituels sont bloqués. Le seul chemin est donc le lit de ce torrent gelé. A 4000 m d'altitude, cette route dangereuse devient un véritable cauchemar.



A 4000 m d'altitude, la caravane suit le lit d'un torrent gelé par l'hiver (photo du haut). Par 52 degrés en-dessous de zéro, ces hommes endurent de terribles souffrances (photo du bas).

Parfois, la température descend jusqu'à 52 degrés au-dessous de zéro! Les larmes qu'arrache le froid, gèlent instantanément. Pour éviter les gerçures, les hommes conservent un bout d'écorce entre leurs lèvres.

Tout à coup, un chameau glisse et dévale la pente. Les Kirghiz se précipitent vers lui, le déchargent, et le flattent comme pour lui redonner confiance (sans lui, ils perdraient 300 kg de blé!).

Il faut qu'il reparte! Avec d'innombrables précautions, ils le font avancer, en saupoudrant la glace du sable qu'ils transportent toujours avec eux. Tous les 50 m, ils s'arrêtent. Dans une bourrasque de vent et de neige, le col apparaît. Il était temps! Après 7 heures d'une chevauchée épuisante, ils vont enfin pouvoir s'arrêter.





Le chameau est le plus grand trésor des Kirghiz (photo du haut). Ici, sans lui, la vie deviendrait impossible. Il transporte, il nourrit, il habille les hommes. Même sa crotte est utilisée!



LE DESTIN DES NOMADES



Ces Kirghiz sont les derniers nomades de ces montagnes. Descendants des Tartares, ils sont peu à peu obligés de vivre dans des villages, et oublient peu à peu les coutumes de leurs ancêtres.

Après 9 jours de lutte, le village est là. Les caravaniers vont se reposer 10 jours avant de redescendre pour former la deuxième caravane de l'hiver. Les chargements apportés, permettent aux villageois de survivre. Mais rien de tout cela ne serait possible sans les chameaux de Bactriane.

Puissants et robustes, solennels et hautains, ils griment sans jamais s'arrêter, promenant autour d'eux un regard tranquille de seigneurs.

Les bosses de 40 cm de haut, contiennent 100 kg de réserves. Ils peuvent marcher 4 semaines sans s'alimenter. Sur les marchés, un chameau vaut 8 yacks, 9 chevaux ou 45 moutons. Cette force de la nature est le bien le plus précieux des Kirghiz. Ils utilisent son poil pour en faire des vêtements, boivent son lait et

mangent sa viande. Enfin, le crottin séché, représente le combustible indispensable de ces monts sans forêts.

LES DERNIERS FILS DE GENGIS KHAN

Pourtant, ce peuple courageux disparaît. Fuyant la guerre, ces derniers nomades n'ont plus de terres où vivre. L'année prochaine, ils seront sédentarisés, c'est-à-dire logés dans des villages, contraints de demeurer sur place. Ils ne seront plus que l'ombre d'eux-mêmes et les gorges du Pamir ne verront plus passer les lentes caravanes des descendants de Gengis Khan.

PLACID ET MUZO

Modèle géant



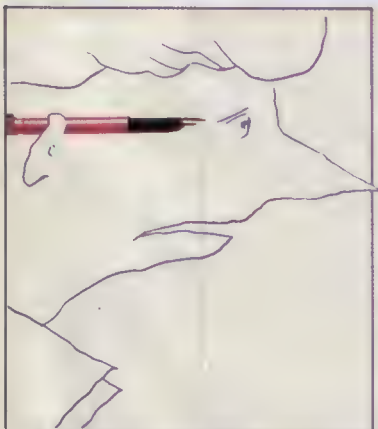
Barbie®
STAR SUPER DANSE

ENTRE DANS LA DANSE AVEC BARBIE.



39F90
PRIX MAXIMUM

Comme à la télé! Barbie Star Super Danse a une tenue gaie et tonique : un maillot, des jambières, un bandeau et des chaussons.

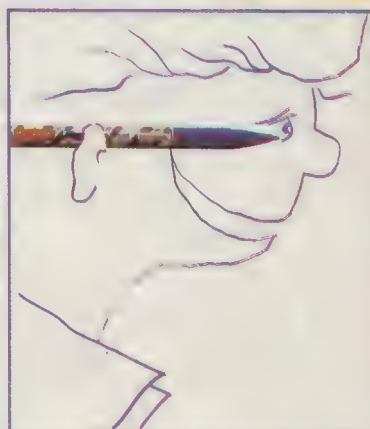


TOUT LE MONDE PEUT FAIRE DES FAUTES
MEME AVEC LES NOUVEAUX STYLOS-PLUME REYNOLDS®

*NACRÉS, MÉTALLISÉS, CHROMÉ SATINÉ.



ALORS REYNOLDS A CRÉÉ MAGIC-PEN
IL EFFACE AVEC SON CÔTÉ BLANC.



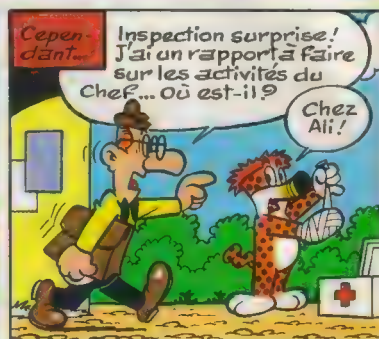
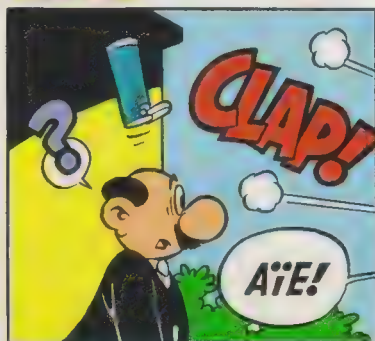
ET REECRIT AVEC SON CÔTÉ BLEU
NI VU, NI COMMU,
LA FAUTE A DISPARU COMME PAR MAGIE

1/1985

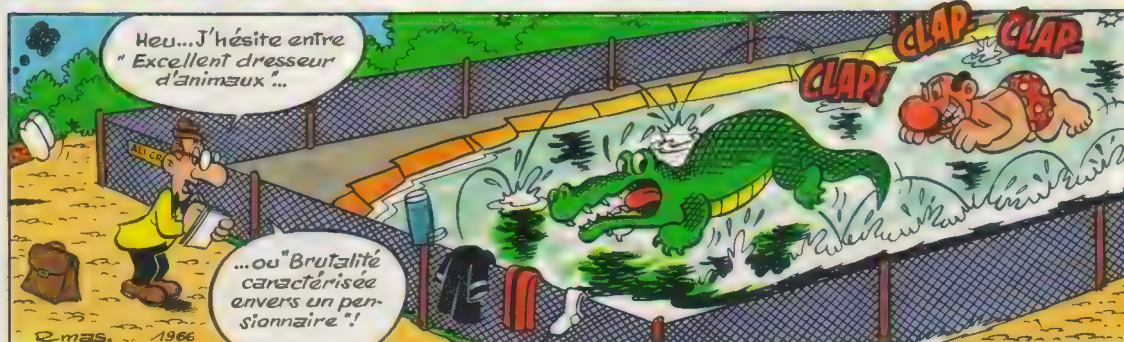


MAGIC-PEN DE REYNOLDS. UNE VRAIE BAGUETTE MAGIQUE.

Reynolds



© Ed. VAILLANT 1972



**80 F
D'ÉCONOMIE**

Même si le prix
de PIF augmente, toi,
abonné, tu ne paieras
que 6,45 F.

1300 PAGES DE RIRE

+ 850 PAGES D'AVENTURES

+ 350 PAGES DE JEUX

+ 300 PAGES DE REPORTAGES

+ 52 GADGETS SUPER EXTRA

52 numéros
pour le prix
de 42 !

= 336 F SEULEMENT
au lieu de 416 F

soit **80 F D'ÉCONOMIE**

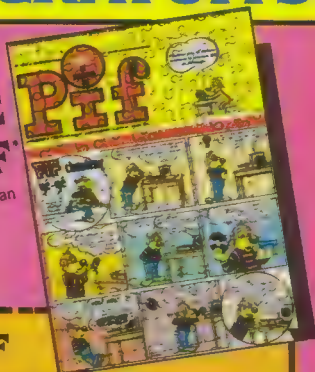
ou
encore **10 NUMÉROS GRATUITS**

Parles-en vite
avec
tes parents.



**EN CADEAU
CE MAGNIFIQUE
PUZZLE PIF**

• Pour tout nouvel abonné d'un an



83 16 03

JE M'ABONNE AU NOUVEAU PIF

☐ 00 OUI. Je souhaite souscrire un abonnement d'un an au nouveau PIF et réaliser ainsi une économie de 80 F. Je recevrai 52 numéros alors que je vous en paie 42. Vous m'enverez prochainement le puzzle PIF. C'est mon cadeau de bienvenue.

☐ France et DOM-TOM : 336 F. ☐ Étranger : 450 F.

☐ 01 NON. Je préfère souscrire un abonnement à six mois et réaliser une économie de 32 F. Ci-joint mon règlement de 176 F. Envoyez-moi en cadeau un album "La fabuleuse histoire de Pif" (Étranger 250 F).

☐ 02 NON. Je préfère souscrire un abonnement à trois mois. Je recevrai 13 numéros pour le prix de 12. Ci-joint un règlement de 96 F. (France exclusivement). Envoyez-moi en cadeau un poster en couleur d'un personnage du nouveau PIF.

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____

Téléphone _____

Je suis un garçon ☐ une fille ☐ né(e) en 19 _____

J'établis mon règlement à l'ordre de **BRED/VAILLANT**
(et non pas SERP). Bon à retourner à :
SERP - Gestion abonnements Pif - B.P. 25 - 93101 MONTREUIL CEDEX.
Offre valable jusqu'au 30-09-83.

TARAO

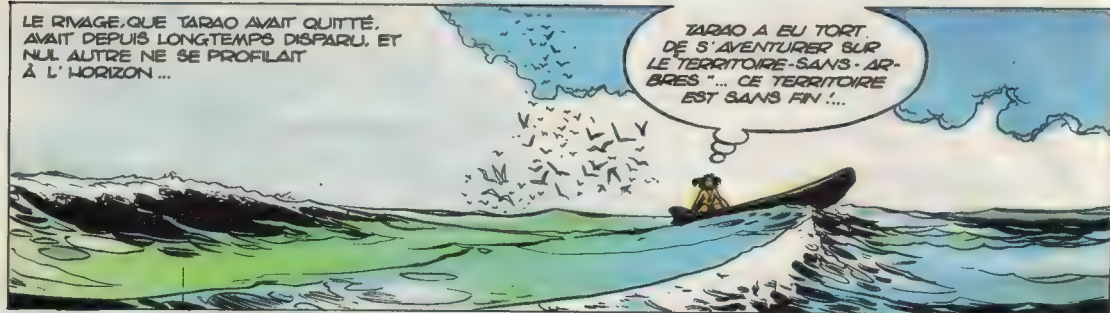
L'ENFANT SAUVAGE

Le monstre du "monde bleu"



LE RIVAGE, QUE TARAO AVAIT QUITTÉ, AVAIT DEPUIS LONGTEMPS DISPARU, ET NUL AUTRE NE SE PROFILAIT À L'HORIZON ...

TARAO A EU TORT DE S'AVENTURER SUR LE TERRITOIRE SANS-ARBRES "... CE TERRITOIRE EST SANS FIN ! ...



L'ESQUIF VOQUAIT AU GIRE DES COURANTS, SOUS UN SOLEIL DE FEU, QUAND ...

QUE... QUE... C'EST LE REQUIN QUI A FAILLI DÉVORER TARAO !

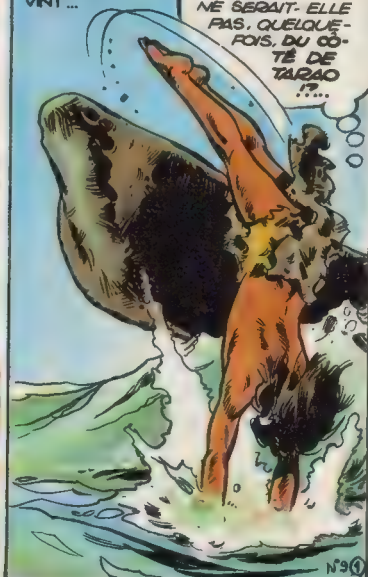
UN SQUALE À DEMI-DÉCHÉ, QUÊTÉ FLOTTAIT À QUELQUES BRASSES ...

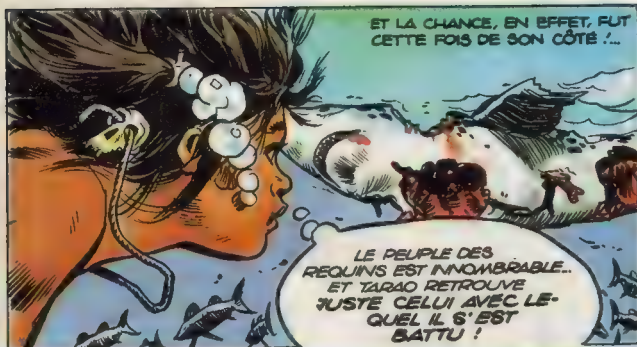
L'ENFANT SAUVAGE SE REMÉMORE L'AFFRONTLEMENT... LE REQUIN, FRAPPÉ À MORT, DISPARAISSENT AVEC LE COUTEAU EN BOIS DE CERF ...



... ET L'IDÉE QU'IL AVAIT PEUT-ÊTRE UNE CHANCE DE RETROUVER SON ARME, LUI VINT ...

CE SERAIT UNE CHANCE EXTRAORDINAIRE !... MAIS POUR QUOI LA CHANCE NE SERAIT-ELLE PAS, QUELQUEFOIS, DU CÔTÉ DE TARAO ? ...





ET LA CHANCE, EN EFFET, FUT
CETTE FOIS DE SON CÔTÉ !...

LE PEUPLE DES
REQUINS EST INNOMBRABLE..
ET TARAO RETROUVE
JUSTE CELUI AVEC LE-
QUEL IL S'EST
BATTU !



RETROUVER SON COUTEAU
REDONNA CONFIANCE
À TARAO ...



COMBIEN
DE VIES AS-TU
DÉJÀ VOLÉES ?..
À QUEL "SINGE"
A-PEAU-LIS-
SE AS-TU AP-
PARTENU
AUTRE-
FOIS ?...



TARAO NE LE
SAURA JAMAIS : COM-
ME L NE SAURA JAMAIS
QUI L A PLACÉ CET ANNEAU
D'OS DANS SES CHEVEUX
... OU CETTE BAGUE À
SON OREILLE...



... COMME IL NE
SAURA JAMAIS
QUI A EMPRISON-
NÉ SON POIGNET
DANS CE BRACE-
LET QU'IL N'A
JAMAIS PU
RETIRER !

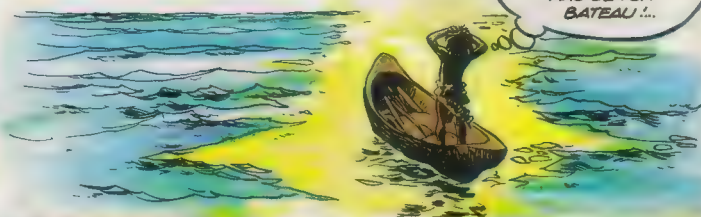


... QUI LUI A DONNÉ
CE COLLIER ? TARAO
NE SAURA JAMAIS
QUEL "SINGE" QUI
PARLE" POUVAIT
Avoir UN CRÂNE
SI PETIT !...

LE POIGNARD EN CORNE DE CERF S'AJOUTERAIT À CES ATTRIBUTS, DONT IL IGNORAIT L'ORIGINE, MAIS AUXQUELS IL TENAIT COMME À SA PROPRE VIE...



COMME L'HORIZON RESTAIT VIDE ET QUE LA CHALEUR DEVENAIT INSOUTENABLE, TARAO EUT ENVIE DE FRAÎCHEUR...



...MAIS SOIS RAISONNABLE, TARAO, NE T'ÉLOIGNE PAS DE TON BATEAU !...

LES BEAUTÉS DU "TERRITOIRE-SANS-ARBRES" SONT DANS SES ENTRAÎLLES !...

CE MONDE BLEU QU'IL DÉCOUVRIT, ÉTAIT MAGNIFIQUE...



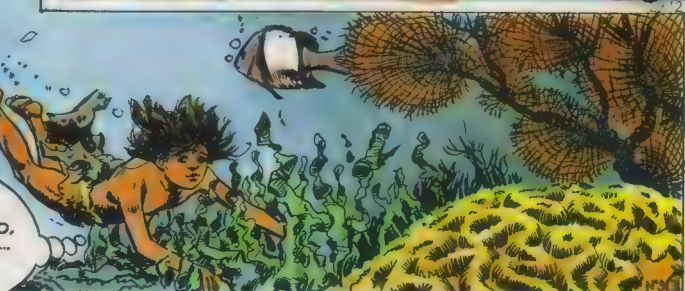
... C'ÉTAIT UN MONDE DE SILENCE OÙ ONDULAIENT DES ALGUES, OÙ ÉVOLUAIENT DES BANCS DE POISSONS MER-VEILLEUX...

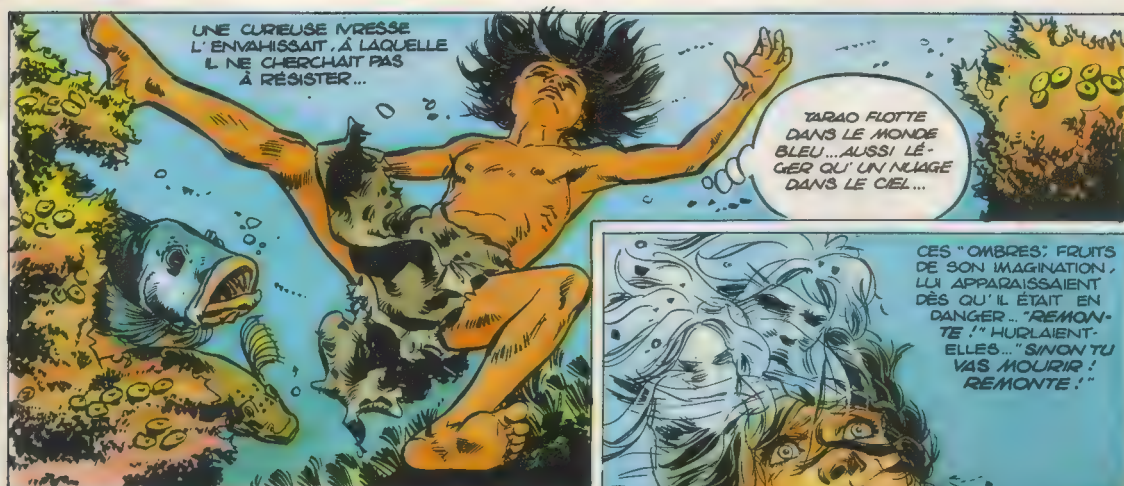


TARAO COMMENÇAIT À MANQUER DE SOUFFLE, MAIS IL NE SE RÉSIGNAIT PAS À QUITTER CE MONDE FASCINANT...



NE REMONTE PAS ENCORE, TARAO, TOUT EST SI BEAU... SI BEAU !...





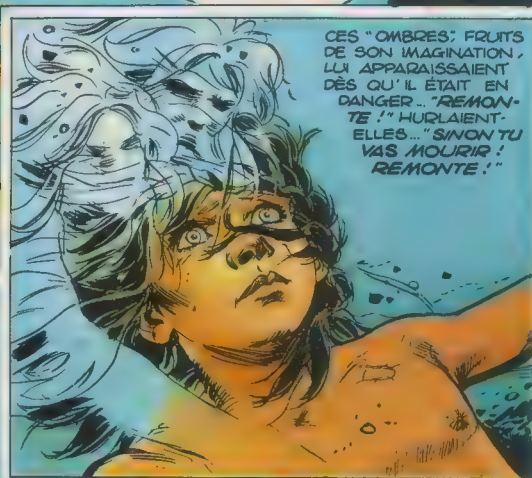
UNE CUREUSE MRESSE
L'ENVAHISSAIT, À LAQUELLE
IL NE CHERCHAIT PAS
À RÉSISTER...

TARAO FLOTTE
DANS LE MONDE
BLEU... AUSSI LÉ-
GER QU'UN NUAGE
DANS LE CIEL...

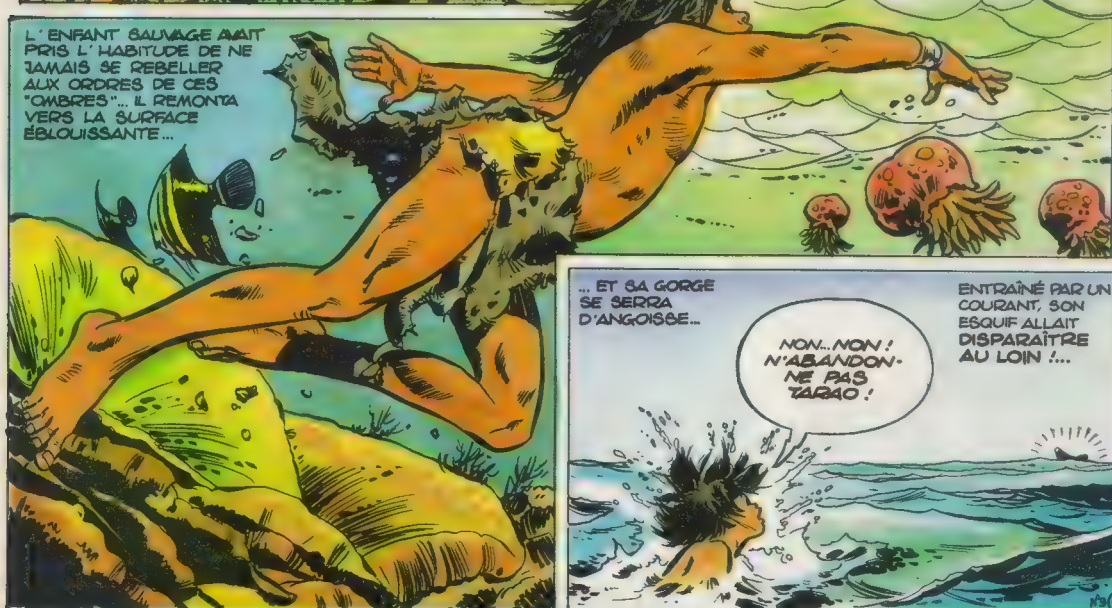


C'EST ALORS QUE LES "OMBRES"
SURGIRENT DANS SES PENSÉES...

"NE TE LAISSE
PAS PRENDRE
AU PIÈGE DU
MONDE BLEU.
TARAO !...
REMONTE...
VITE ! VITE !"



CES "OMBRES" FRUITS
DE SON IMAGINATION,
LUI APPARAÎSSAIENT
DÈS QU'IL ÉTAIT EN
DANGER... "REMONT-
TE !" HURLAIENT-
ELLES... "SINON TU
VAS MOURIR !
REMONTE !"



L'ENFANT SAUVAGE AVAIT
PRIS L'HABITUDE DE NE
JAMAIS SE REBELLER
AUX ORDRES DE CES
"OMBRES"... IL REMONTA
VERS LA SURFACE
ÉBLOUISSANTE...

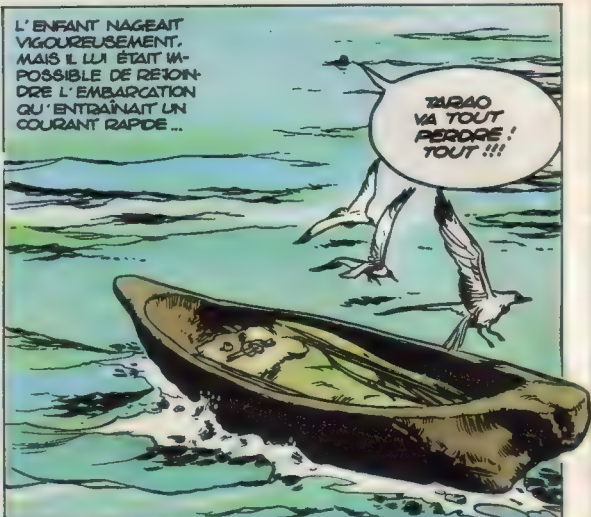
... ET SA GORGE
SE SERRA
D'ANGOISSE...

NON... NON !
N'ABANDON-
NE PAS
TARAO !

ENTRAÎNÉ PAR UN
COURANT, SON
ESQUIF ALLAIT
DISPARAITRE
AU LOIN !...



LE POIGNARD !...
LE COLLIER !... LES
LANCES !... LES FLE-
CHES !... TARAO VA
TOUT PERDRE !

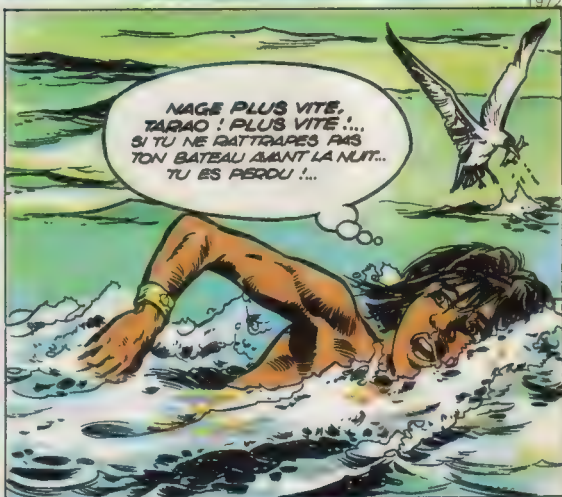


L'ENFANT NAGEAIT
VIGOREUSEMENT,
MAIS IL LUI ÉTAIT IM-
POSSIBLE DE RETEN-
DRE L'EMBARCATION
QU'ENTRAÎNAIT UN
COURANT RAPIDE ...

TARAO VA TOUT
PERDRE !
TOUT !!!

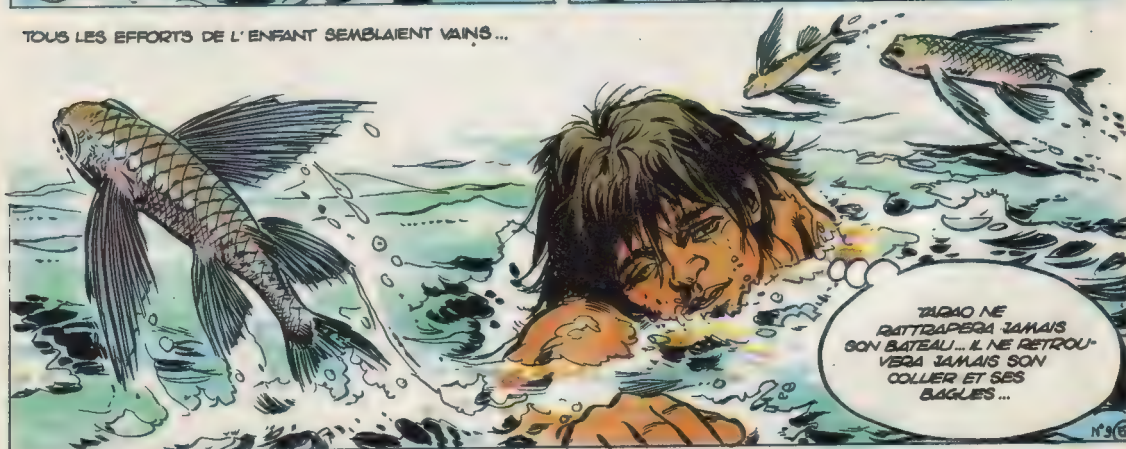


...ET TARAO SE
RETROUVERA SEUL,
SANS BATEAU ET SANS
ARMES AU MILIEU DU
GRAND DÉSERT
D'EAU !!!



NAGE PLUS VITE,
TARAO ! PLUS VITE !...
SI TU NE RATTRAPES PAS
TON BATEAU AVANT LA NUIT...
TU ES PERDU !...

TOUS LES EFFORTS DE L'ENFANT SEMBLAIENT VAINS...



TARAO NE
RATTRAPERA JAMAIS
SON BATEAU... IL NE RETROU-
VERA JAMAIS SON
COLLIER ET SES
BAGUES ...

LE SOLEIL DESCENDAIT
LENTEMENT VERS
L'HORIZON...

ARRÊTE-TOI,
SOLEIL !... LAISSE À
TARAO LE TEMPS DE
RETROUVER TOUTES LES
CHOSSES AUXQUELLES
IL TENT TANT !

L'ENFANT ÉTAIT ÉPUISÉ, ET SES MOUVEMENTS SE
FAISAIENT DE PLUS EN PLUS LENTS... SA VUE SE TROUBLA...

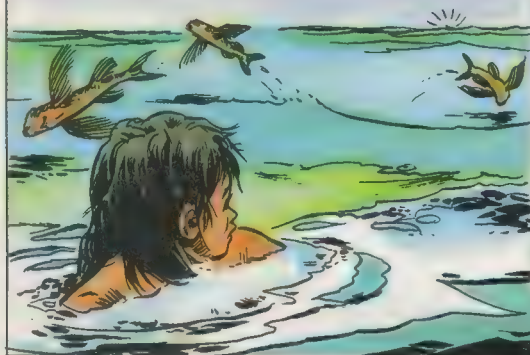
CE... C'EST FINI !...
TARAO VA MOURIR...
COULER DANS LES
ENTRAILLES DU
MONDE BLEU...

CES QUESTIONS AVAIENT
TOUJOURS HANTÉ
TARAO... DONT LE
PLUS LOINTAIN SOU-
VENIR ÉTAIT CELUI
DE CETTE FANTAS-
TIQUE NUIT DE FEU
AU COURS DE LA-
QUELLE IL AVAIT
PERDU LA
MÉMOIRE.

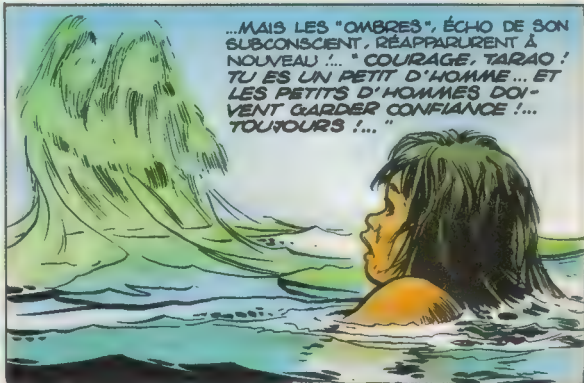
TARAO VA MOURIR
SANS AVOIR SU QUI IL
ÉTAIT, NI D'OU IL
VENAIT...

IL SE SOUVENAIT PAR-
FAITEMENT DE TOUT
CE QU'IL AVAIT VÉCU
APRÈS CETTE NUIT
DE FEU... MAIS
IGNORAIT TOUT
CE QUI S'ÉTAIT
PASSÉ AVANT.

L'ESQUIF ALLAIT DISPARAÎTRE DERRIÈRE L'HORIZON ET, À BOUT DE FORCES, TARAO ALLAIT ABANDONNER CETTE IMPOSSIBLE POURSUITE...

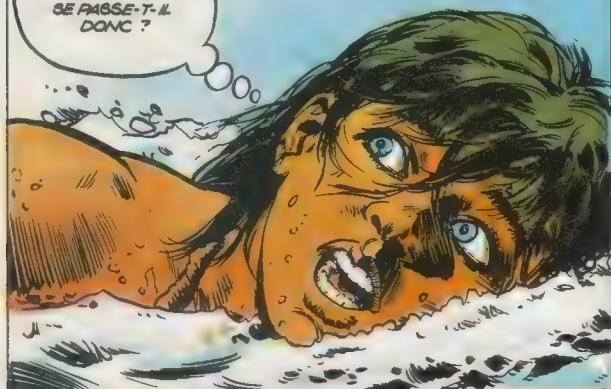


...MAIS LES "OMBRES", ÉCHO DE SON SUBCONSCIENT, RÉAPPARURENT À NOUVEAU... "COURAGE, TARAO ! TU ES UN PETIT D'HOMME... ET LES PETITS D'HOMMES DOIVENT GARDER CONFIANCE !... TOUJOURS !..."



LES POISSONS QUI VOLETAIENT À SES CÔTÉS AVAIENT SOUDAIN DISPARU...

QUE... QUE SE PASSE-T-IL DONC ?

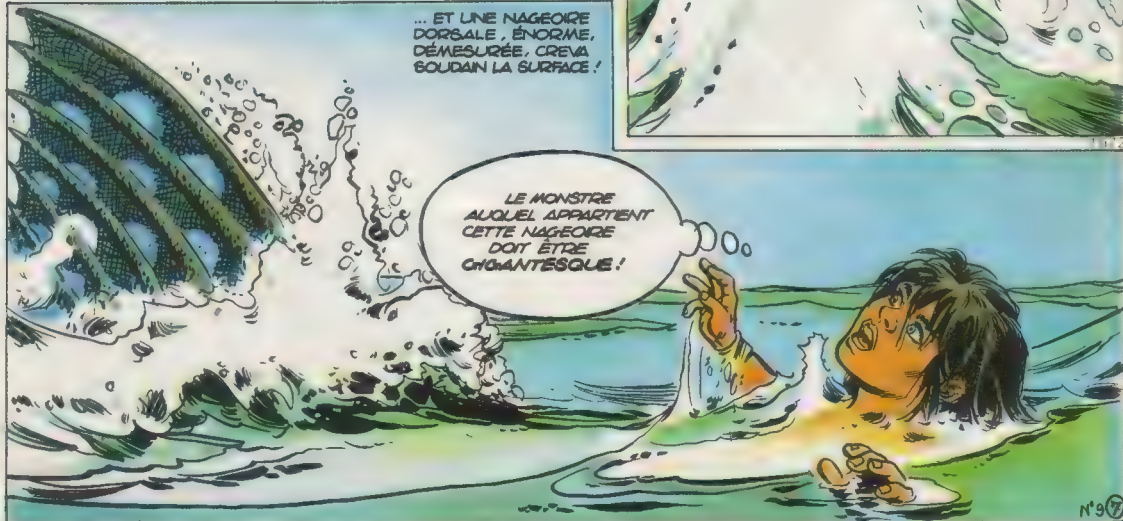


... ET UN GROS REMOUS AGITAIT LES VAGUES NON LOIN DE LUI... IL EUT LA SENSATION QUE LA MER SE BOULEVAIT TOUT À COUP...



... ET UNE NAGEOIRE DORSALE, ÉNORME, DÉMESURÉE, CREVA SoudAIN LA SURFACE !

LE MONSTRE AUQUEL APPARTIENT CETTE NAGEOIRE DOIT ÊTRE GIGANTESQUE !



N°97

SEULE CETTE NAGEOIRE ÉMERGEAIT, LAISSANT UN LONG SILLAGE D'ÉCUME...

IL SE DIRIGE JUSTE VERS L'ENDROIT OÙ A DISPARU LE BATEAU DE TARAO !...

UNE IDÉE INCROYABLE, UNE DÉE FOLLE VENAIT DE S'EMPARER DE TARAO...

SI TARAO S'AGRIPPE À SA NAGEOIRE, LE MONSTRE NE POURRA PAS DÉVORER TARAO !

IL EUT JUSTE LE TEMPS DE SAISIR LA DORSALE...

LA NAGEOIRE LABOURAIT LES FLOTS QUI FOULETTAIENT L'ENFANT SAUVAGE... MAIS CELUI-CI NE LÂCHAIT PAS PRISE !...

...ET SI CE MONSTRE NE PLONGE PAS, TARAO A PEUT-ÊTRE UNE CHANCE DE RATTRAPER SON BATEAU !...

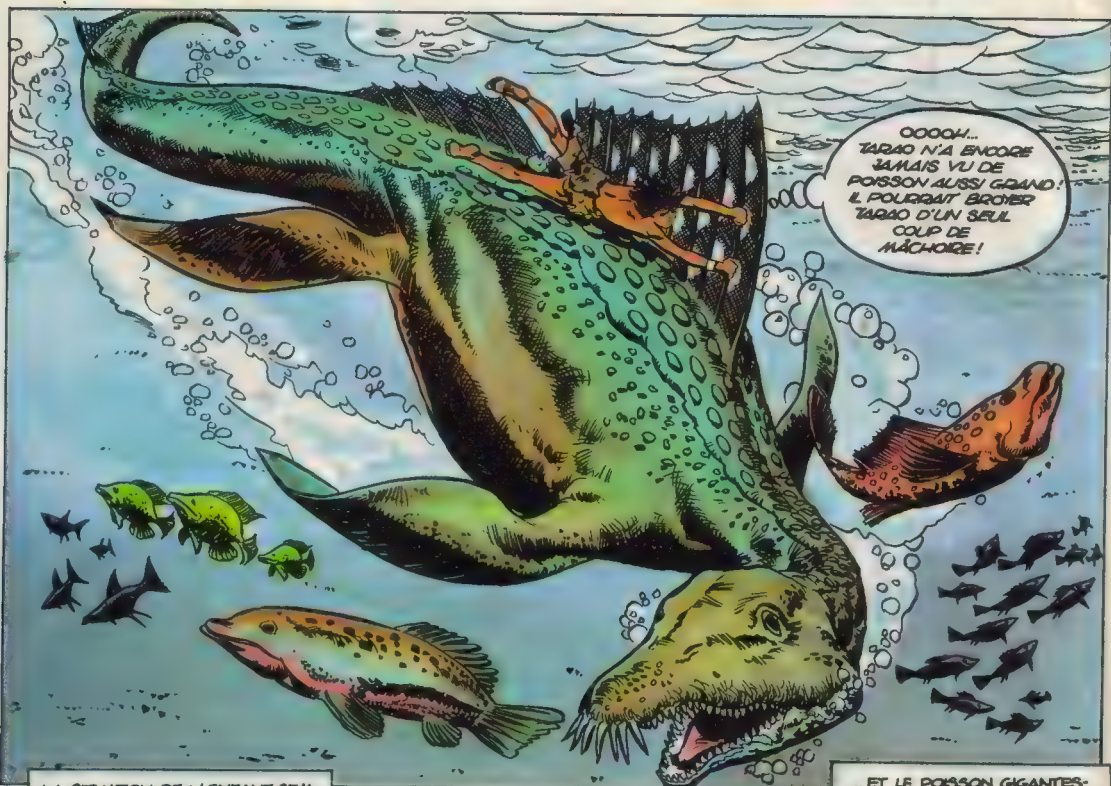
HA ! HA ! HA ! PLUS VITE ! MONSTRE ! PLUS VITE !

MAIS Soudain...

NON... NON ! NE FAIS PAS ÇA !...

LE MONSTRE, QUE TARAO N'AVAIT PAS ENCORE VU, S'ENFONÇAIT SOUS LES EAUX !...

n°9 @

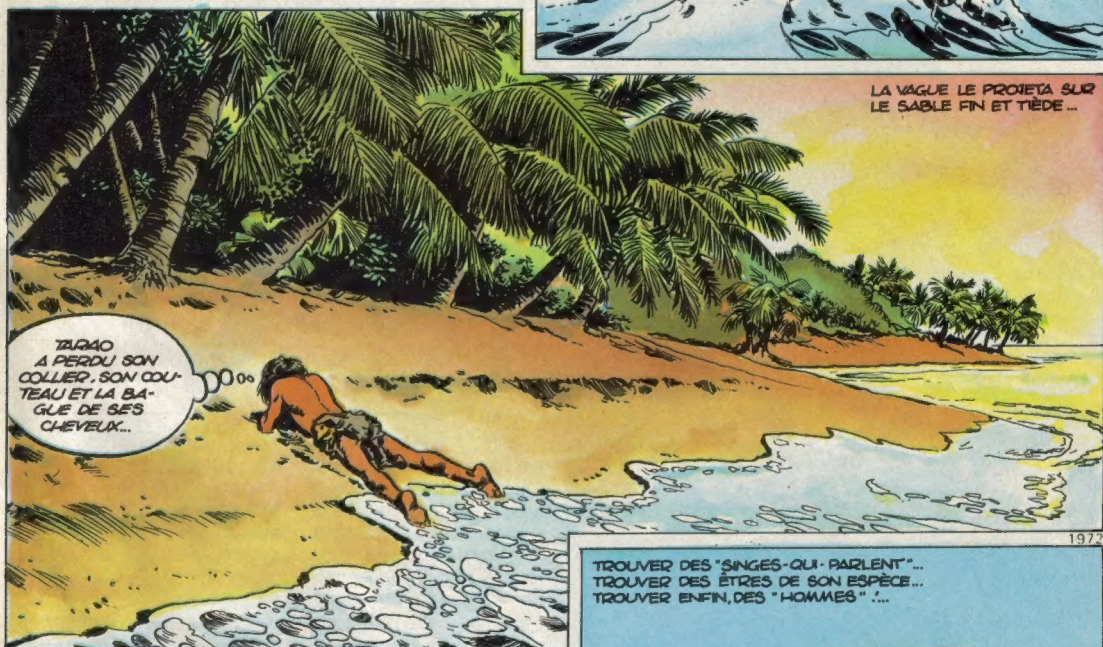


LA SITUATION DE L'ENFANT SEMBLAIT DÉSPÉRÉE ... S'IL LÂCHAIT LA DORSALE, IL RISQUAIT D'ÊTRE DÉVORÉ ...

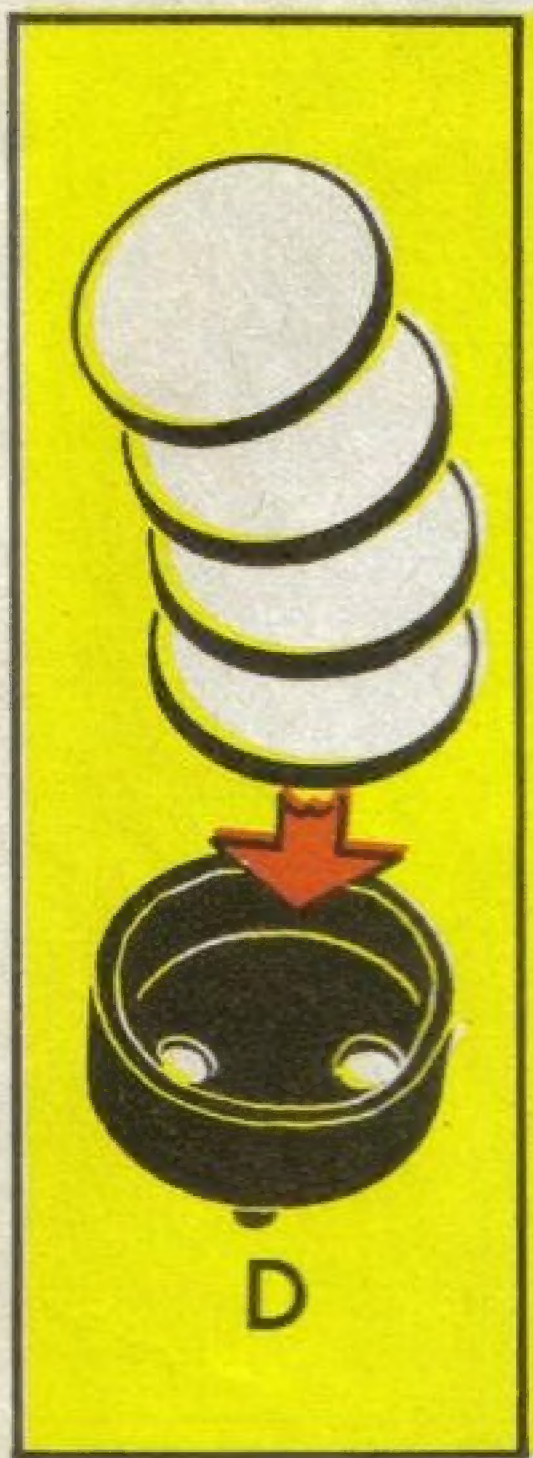
LE MONSTRE, HEUREUSEMENT, REVINT À LA SURFACE ...

... ET LE POISSON GIGANTESQUE REPLONGEA, MAIS CETTE FOIS, L'ENFANT NE SE LAISSA PAS ENTRAÎNER CAR LE RIVAGE QU'IL APERÇEVAIT N'ÉTAIT PLUS QU'À QUELQUES PORTÉES DE FLÈCHES.

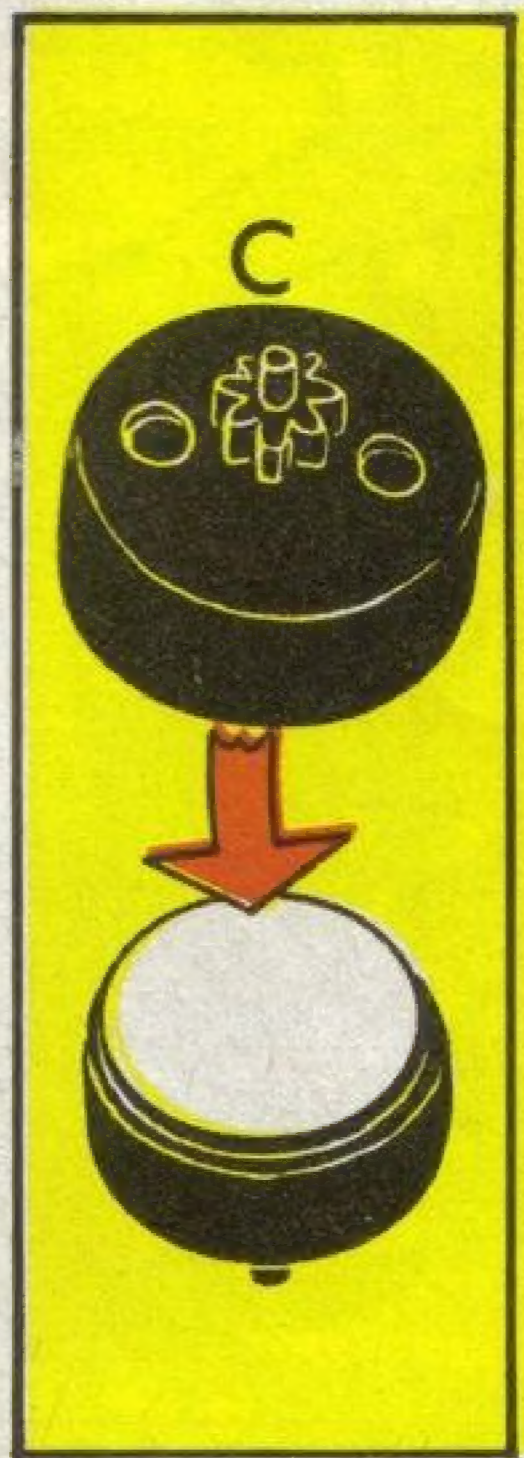




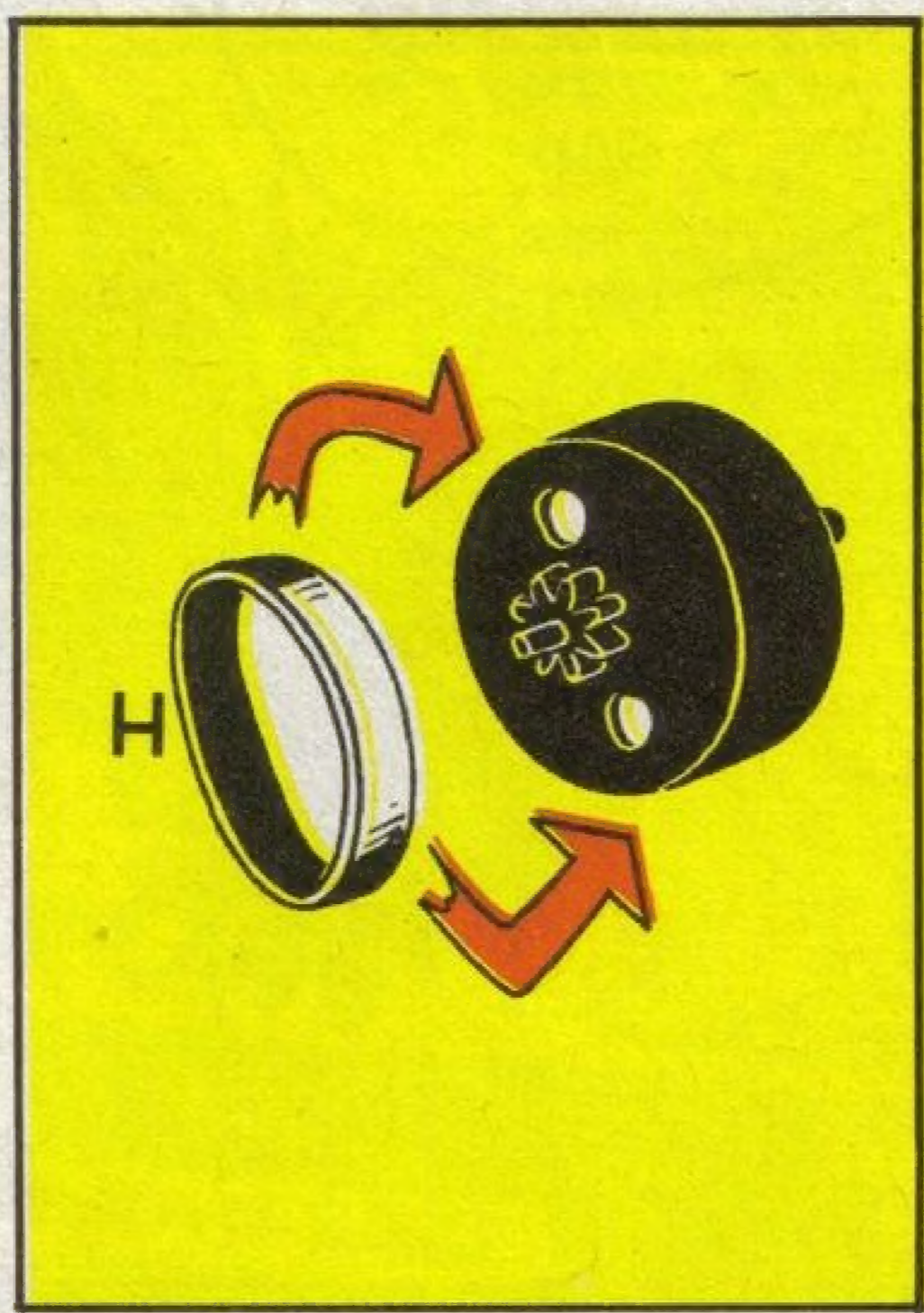
REMAILLERE



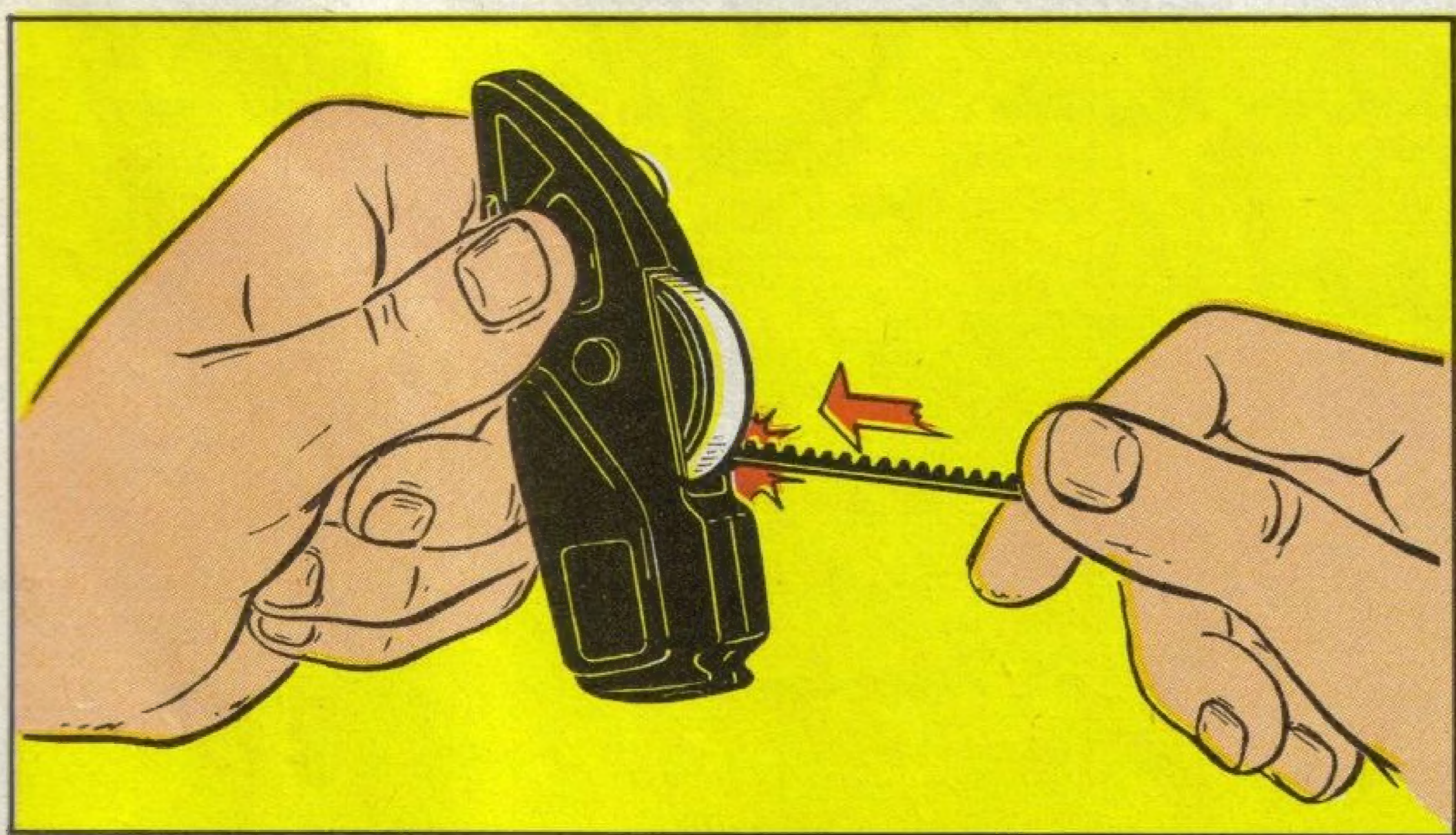
2. Afin de lester la roue, introduis 4 pièces de 1 F dans la pièce D.



3. Mets en place la pièce C. C et D - avec les 4 pièces de 1 F à l'intérieur - forment la roue.



4. Ceinture la roue avec le bracelet en caoutchouc. Cet élastique anti-dérapant est indispensable, car il permet à la roue d'adhérer au sol et de ne pas patiner au démarrage.



6. Lance la roue à inertie au moyen de la crémaillère. Respecte bien le sens (voir dessin). Tire fort...

7. ...Et pose délicatement la V 2000 sur une surface lisse. Tu la verras foncer, tel un bolide.

Le gadget ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.

La semaine prochaine

TON GADGET

LE COFFRET NOIR MAGIQUE



**ton
gadget**

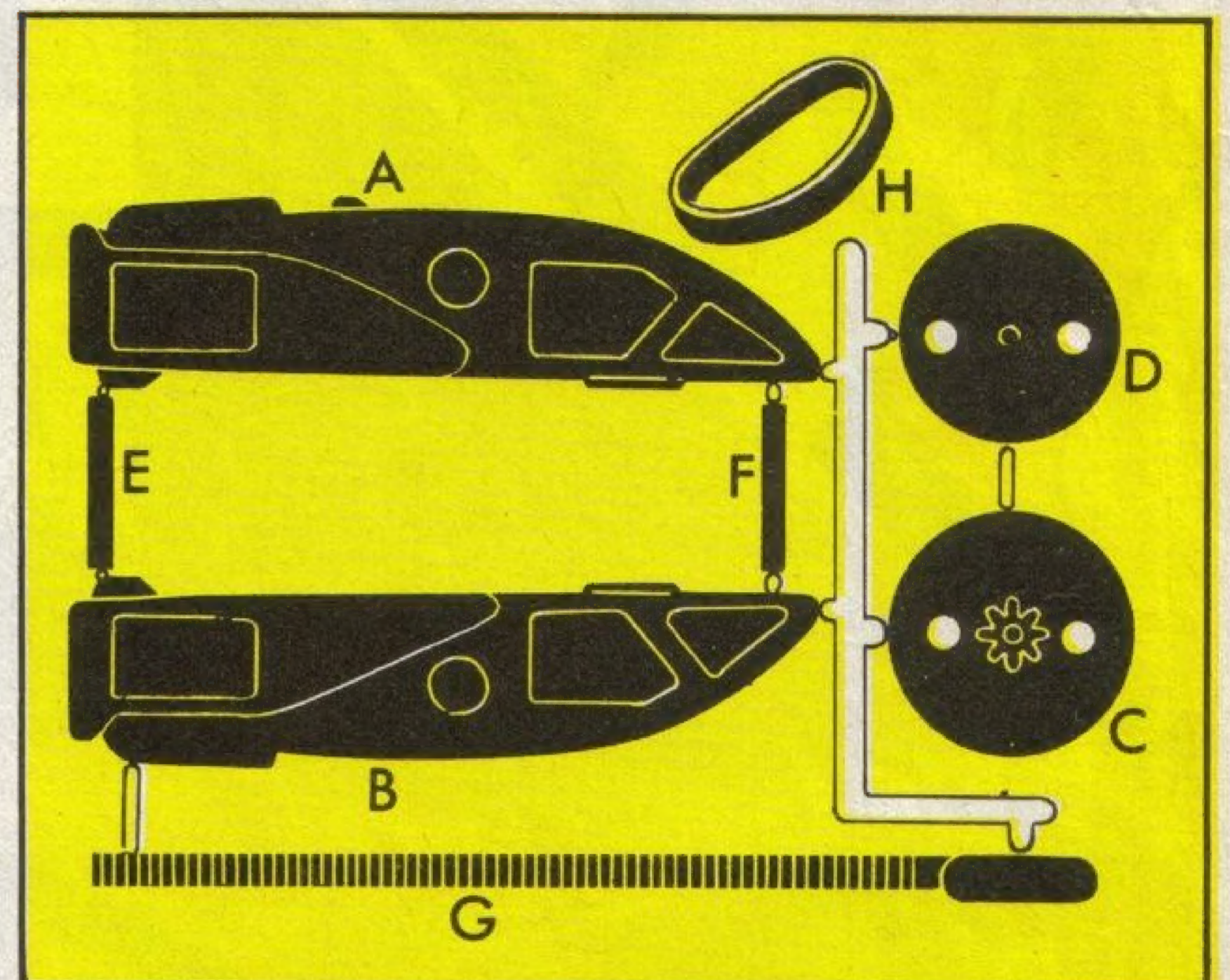
LA V 2000 A C

Que seront les bolides de l'an 2 000? De nombreux chercheurs se sont posés la question et ont proposé de multiples réponses.

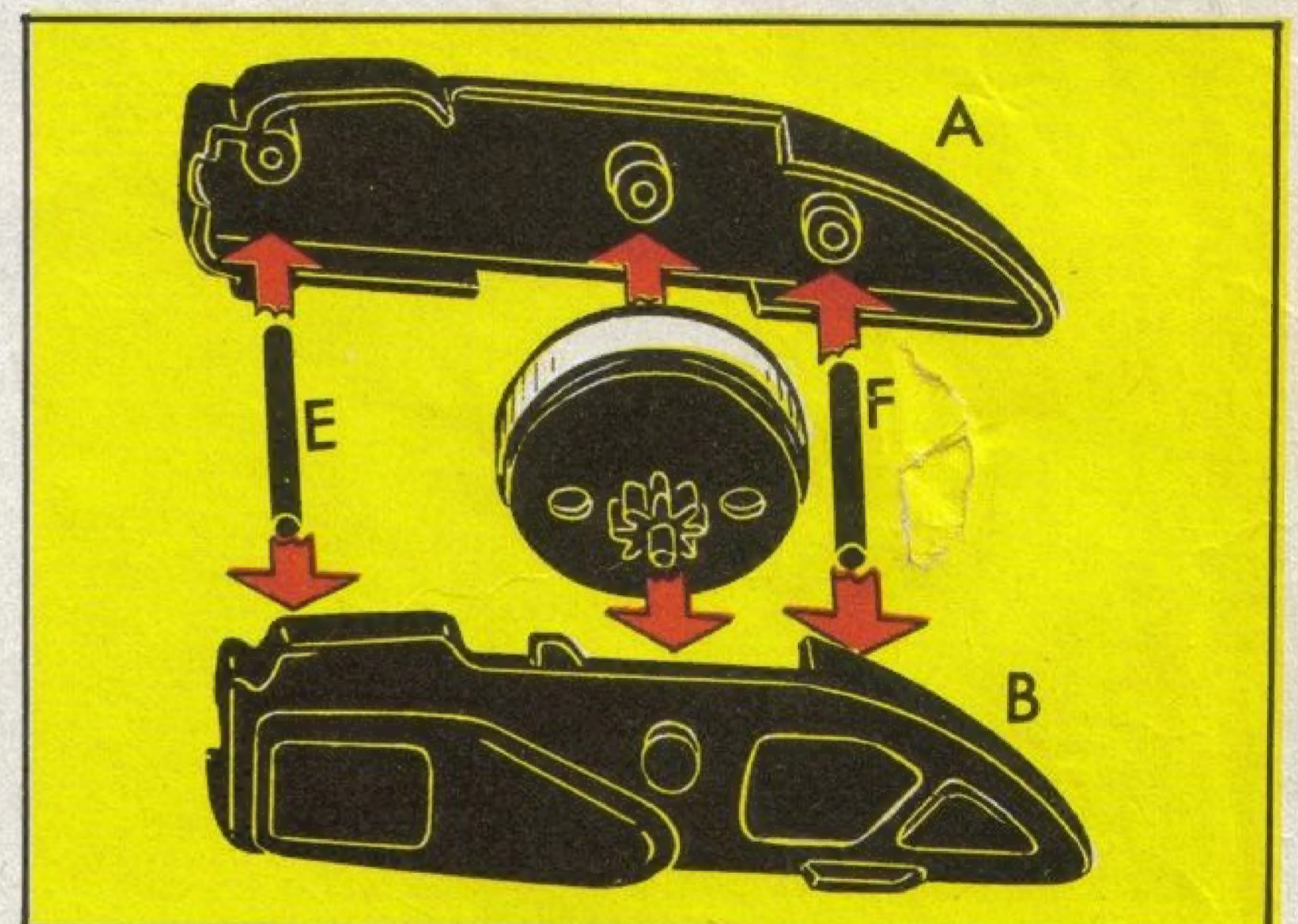
Tu veux mon avis?

Attendons pour voir!

Mais en attendant, voici mon modèle à moi, unique, breveté Pif, avec lequel tu pourras vibrer et t'amuser : la V 2000 à crémaillère, véritable vaisseau terrestre à 1 roue.

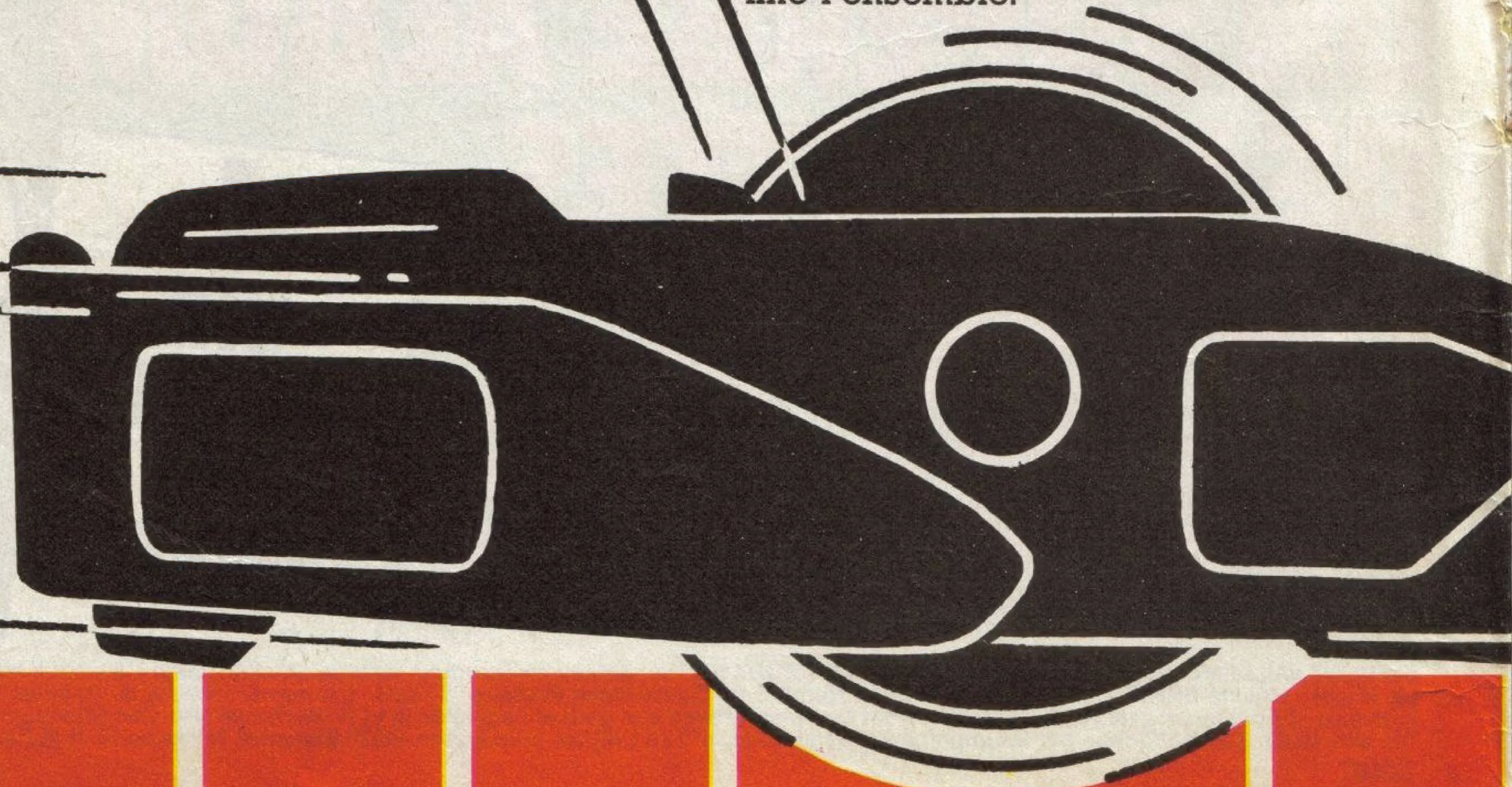


1. Ton gadget se compose d'une grappe et d'un élastique. A l'aide d'une paire de ciseaux, détache tous les éléments de la grappe, puis, avec une lime, ébavure-les bien.



5. Monte sur la demi-coque A, les 2 axes E et F; positionne la roue sur cette demi-coque. Puis, avec l'autre demi-coque B, fixe l'ensemble.

ATTENTION!
Pour lester la V 2000,
tu as besoin de 4 pièces
de 1 F.



LE NOUVEAU

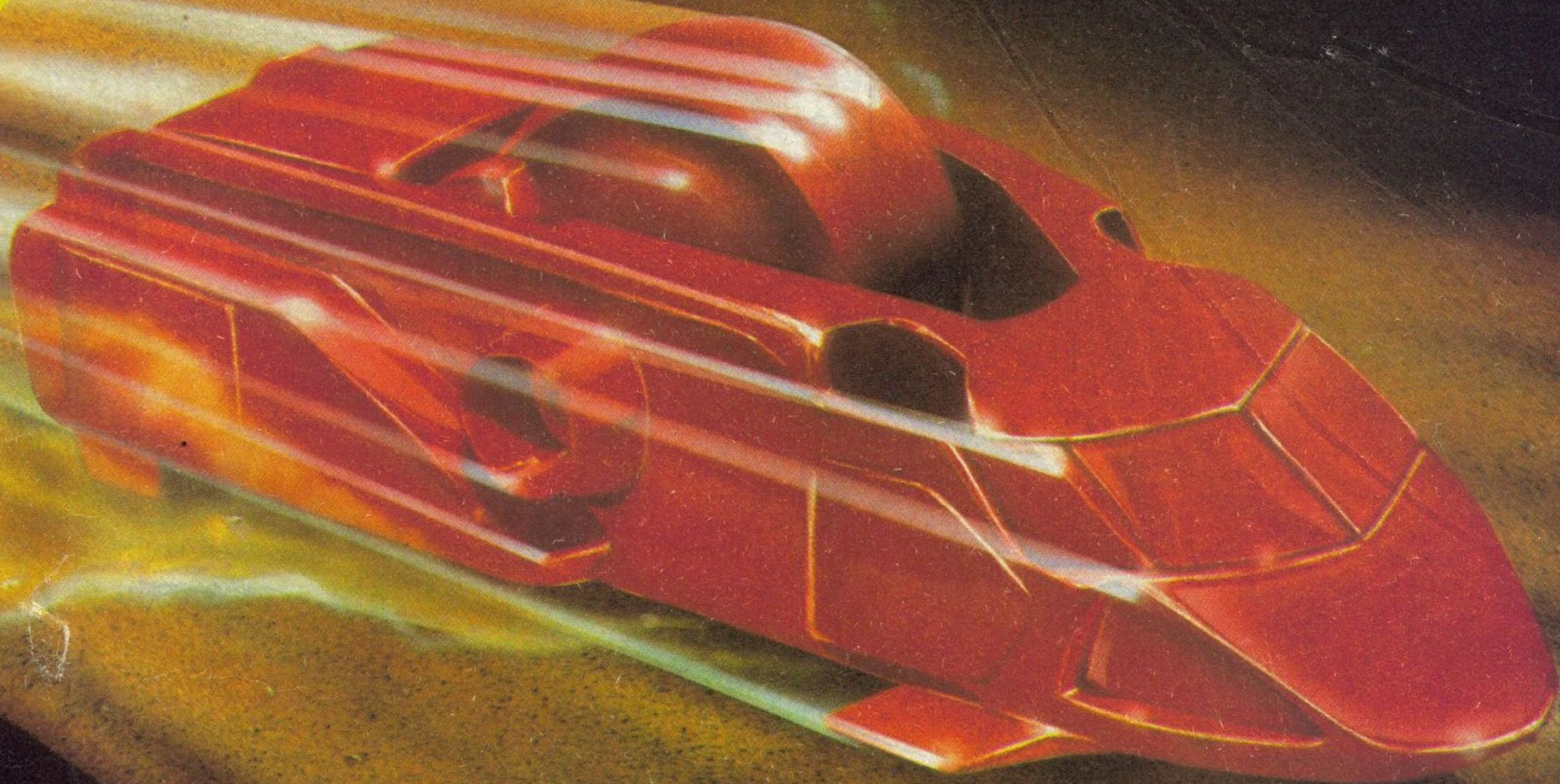
Pif

N° 734

8F.

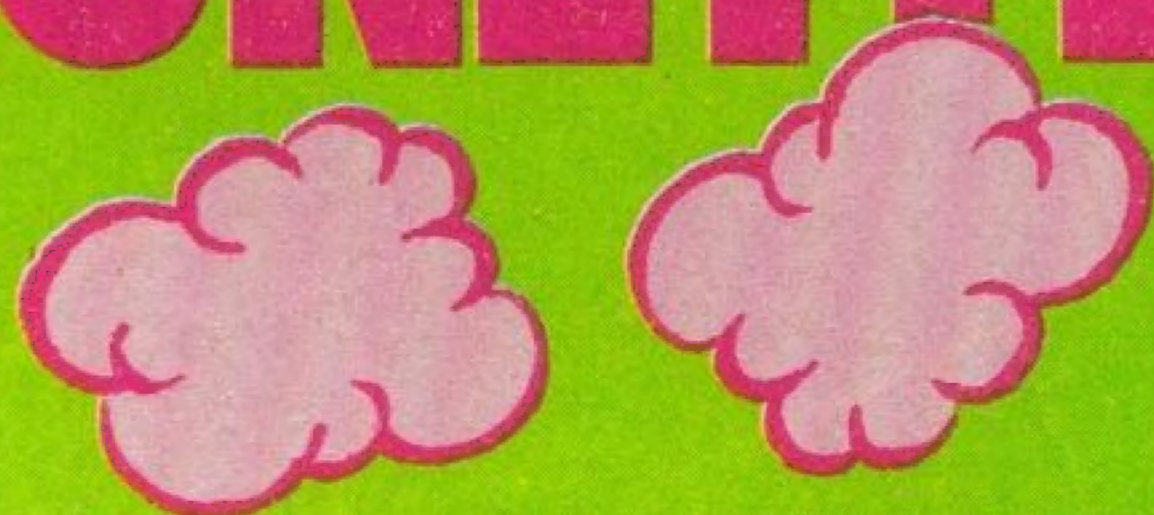
TON GADGET

LA V 2000 A CREMAILLERE



GRATUIT! EN EXCLUSIVITE POUR LES LECTEURS DE PIF

**UN SUPERBE ALBUM
DE VIGNETTES:
LES
SCHTROUMPFS**



**+
UNE
POCHETTE
DE
VIGNETTES**



M 2806 - 734 - 8,00 F

EDITIONS VAILLANT, 126, rue La Fayette, 75461 PARIS CEDEX 10 - Tél. : 246.92.25. Directeur de la publication : Jean-Claude LE MEUR - Comité de Direction : Jean-Claude LE MEUR - Hélène BRAYE - Robert ANDREUCCI - Numéro de Commission Paritaire : 57.826 - Loi numéro 49956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse - Dépôt légal : avril 1983. Ce journal n'est complet qu'avec son gadget paginé en III et IV de couverture. Conditionnement sous film rétractable CONDI-PLAST. Tél. 420.40.63. Imp. en France par les Imprimeries de la Noue, n°7251, 65, av. Jean-Lolive, 93170 Bagnolet. N° de codif. N.M.P.P. - VILLETTE PARIS 2806 - RUNGIS 2547

2806